№10 (157) 2010

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

КЕЛЬНСКИЕ ЗАРИСОВКИ 2010

gamescom

BIOSHOCK
INFINITE

WARHAMMER 40 000
SPACE MARINE

ASSASSIN'S CREED
BROTHERHOOD

DRAGON AGE 2

TORCHLIGHT 2

ВЕДЬМАК 2

BRINK

FABLE 3

CRYSIS 2

ALICE
MADNESS RETURNS

CALL OF DUTY
BLACK OPS

ВИДЕОМАНИЯ

НАШИ НА
GAMESCOM 2010

ЭПИЧНЫЙ
УОРРЕН СПЕКТОР

ТЕСТИРУЕМ
PS MOVE

ВЕРДИКТ

ARCANIA
GOTHIC 4

WORMS RELOADED

FIFA 11

LARA CROFT
AND THE GUARDIAN OF LIGHT

SPIDER-MAN
SHATTERED DIMENSIONS

HALO
REACH

SHANK

www.igromania.ru

BATMAN
ARKHAM CITY

ТЕХНО МИР
9 771560 258026 10010

FLEXTRON® Quattro

на базе процессора Intel® Core™ i5 серии 750

Быстрее.
Умнее.

Процессор
Intel® Core™ i5 серия 750 (4 ядра, 2,66 Гц)

Платформа
Socket 1156 ASUS P7P55 LX

Память 4GB DDR3

Жесткий диск 750GB

Графический процессор
768 MB NVIDIA GeForce GT460

Приводы DVD-RW,
мультиформатный Card Reader

реклама

27 990 руб.

Твой «заряженный» компьютер!

* Цена приведена на 10.09.10 и может изменяться. Уточняйте в прайс-листе компании.

С момента начала производства компьютер **FLEXTRON® Quattro** постоянно совершенствовался, всегда оставаясь одним из наиболее сбалансированных домашних компьютеров на российском рынке.

Пятое поколение **FLEXTRON® Quattro** использует принципиально новые решения, которые позволяют говорить о нем не как об очередной модернизации, а скорее как о новом компьютере в модельном ряду **FLEXTRON®**.

Благодаря интеллектуальной производительности нового **процессора Intel® Core™ i5 серии 750** вы ощутите потрясающую скорость вашего нового компьютера в многозадачных приложениях. Процессор Intel сам направит свои ресурсы туда, где они действительно необходимы.

Созданный для идеальной работы с **DirectX 11** графический процессор **GeForce GTX 460** обеспечивает превосходный игровой процесс следующего поколения. Благодаря производительности в режиме DirectX 11 тесселяции, превышающей возможности конкурентов в 4 раза*, графические процессоры GTX 460 обеспечивают невероятно подробную графику вашим играм без ущерба скорости смены кадров. Поддержка технологий **NVIDIA 3D Vision™, PhysX® и CUDA™** в GTX 460 позволяет визуализировать все самые потрясающие эффекты, на которые способны ваши игры.

Все это, вместе с отличной оснащенностью и низкой ценой, делает **FLEXTRON® Quattro лучшим выбором 2010 года** для тех, кто хочет приобрести действительно мощный и современный компьютер. И, конечно, хочет при этом ощутимо сэкономить.

КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Единая справочная: **(495) 925-64-47**
Интернет-магазин: **www.fcenter.ru** **www.fcshop.ru**

Адреса салонов-магазинов:
м.«Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А
м.«Владыкино» Алтуфьевское ш., 16
м.«Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м.«Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт **www.intel.ru/rating**.

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

Главное событие этого номера — выставка gamescom 2010. Шоу-часть, к сожалению, была не то чтобы очень интересной — простые игроки были вынуждены отстаивать огромные очереди, чтобы хоть несколько минут поиграть в еще не вышедшие игры. Все самое интересное и эксклюзивное показывали прессе в закрытых помещениях. Александр Кузьменко и Георгий Курган прокрались в закулисье и побывали на самых секретных презентациях и конференциях.

Результаты их подпольной деятельности подробно освещены в разделе «В центре внимания». Мультиплеер Crysis 2 (*стр. 73*) и новая информация про Assassin's Creed: Brotherhood (*стр. 75*). Первые весточки из стана Runic Games. Как оказалось, они временно отложили работы над онлайновой ролевой игрой и вовсю трудятся над Torchlight 2 (*стр. 84*), самым правильным клоном Diablo современности. Игра станет значительно больше, а главное — в ней появится долгожданный кооператив. А вот Darkspore (*стр. 83*), пожалуй, самый необычный клон Diablo, ведь героя тут надо буквально собирать из останков врагов. Помимо этого в отчете с gamescom самая свежая информация про Call of Duty: Black Ops (*стр. 72*), Witcher 2 (*стр. 82*), Warhammer 40 000: Space Marine (*стр. 74*) и еще более чем о десятке игр, которые выйдут в текущем и следующем году.

Помимо этого в превью-разделе журнала вас ждет рассказ о Batman: Arkham City (*стр. 32*). Мы связались с разработчиками и взяли у них интервью. Ну и, конечно, немного запоздалый (презентация состоялась, когда работы над номером только начинались), зато очень подробный первый взгляд на BioShock: Infinite (*стр. 28*).

Любителям экзорцизма советуем не пропустить Lucius (*стр. 52*). Как бы помягче выразиться... Это без малого симулятор Сатаны — с очень необычным, кровавым, если не сказать дьявольским геймплеем. Нам уже очень интересно, удастся ли игре выжить и не запретят ли ее еще до выхода.

А вот The Ball (*стр. 50*) заинтересует уже всех без исключения поклонников нестандартного геймплея. Это пазл-экшен, главный герой — да, звучит очень необычно — шар, который нужно использовать самыми нестандартными и экзотическими способами.

Теперь о релизах. За прошедший месяц вышло очень много отличных тайтлов, а на горизонте маячит еще больше. Еще до официального выхода игры нам удалось пройти Arcania: Gothic 4 — подробности на *стр. 94*. Если вы любите платформеры, то ни в коем случае не пропустите Shank (*стр. 120*), клинком в этой игре надо махать с ураганной скоростью. О лучшей — и последней? — игре в серии Halo читайте на *стр. 98*. BlazBlue: Calamity Trigger (*стр. 134*) — настоящая находка для всех файтингистов, практически идеальный мордобой по ту сторону Street Fighter и Tekken. Ну и, конечно, не забываем про новые, а на самом деле старые Worms: Reloaded (*стр. 132*), перезапуск лучшего футбольного симулятора современности FIFA 11 (*стр. 136*) и онлайновый танк-экшен World of Tanks (*стр. 126*), у которого есть все шансы вырасти в замечательную игру.

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

GAMESCOM

Александр Кузьменко и Георгий Курган побывали на проходившей в Кельне выставке gamescom и поделись впечатлениями от увиденного. Подробности на *стр. 70*.

gamescom

10 октябрь (157) 2010

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редактор игрового раздела — Георгий Курган

Редакторы — Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Игорь Асанов, Алена Ермилова, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор — Андрей Александров

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина
Директор по PR — Татьяна Шацкая (shatskaya@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс — (495) 231 2368
Менеджеры — Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — George Kourgan (kourgan@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontura» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатаны в ООО «Диск Про Плюс», Москва, Кржижановского, 6.

© «Игромания», 1997-2010 © Igromania, 1997-2010

Тираж 180 000 Circulation 180 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 26 октября!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания 2 DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания 2 DVD — индекс 16753

СОДЕРЖАНИЕ №10 (157) 2010

BioShock Infinite Большой Папочка возвращается

Batman: Arkham City Продолжение лучшей игры о супергерое

10-27 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

10 Новостной меридиан
26 Даты выхода игр
27 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

28-39 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

28 BioShock Infinite
32 Batman: Arkham City

40-69 R&S: В РАЗРАБОТКЕ

40 **Рейтинговая система рубрики R&S**
41 Battlefield: Bad Company 2 Vietnam
42 Ace Combat Assault Horizon
44 Age of Empires Online
46 End of Nations
50 The Ball
52 Lucius
56 Alice: Madness Returns
62 Asylum
66 From Dust
68 Under Siege

70-91 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

70 Что немцу хорошо. Репортаж с выставки gamescom 2010
72 Call of Duty: Black Ops
73 Crysis 2
74 Warhammer 40 000: Space Marine
75 Assassin's Creed: Brotherhood
76 Homefront
77 Inversion
78 Hunted: The Demon's Forge
79 Brink
80 Dragon Age 2
81 Fable 3
82 Ведьмак 2
83 Darkspore
84 Torchlight 2
85 James Bond 007: Blood Stone
86 Lord of the Rings: War in the North
87 The Sims Medieval
88 Заметки на полях
90 Фоторепортаж с выставки

92-93 ГЕРОЙ НОМЕРА

92 Metroid

94-142 R&S: ВЕРДИКТ

94 Arcania: Gothic 4
98 Halo: Reach
102 Spider-Man: Shattered Dimensions

ИГРОМАНИЯ

Alice: Madness Returns Американ Макги рассказывает о кошмарах половозрелой Алисы

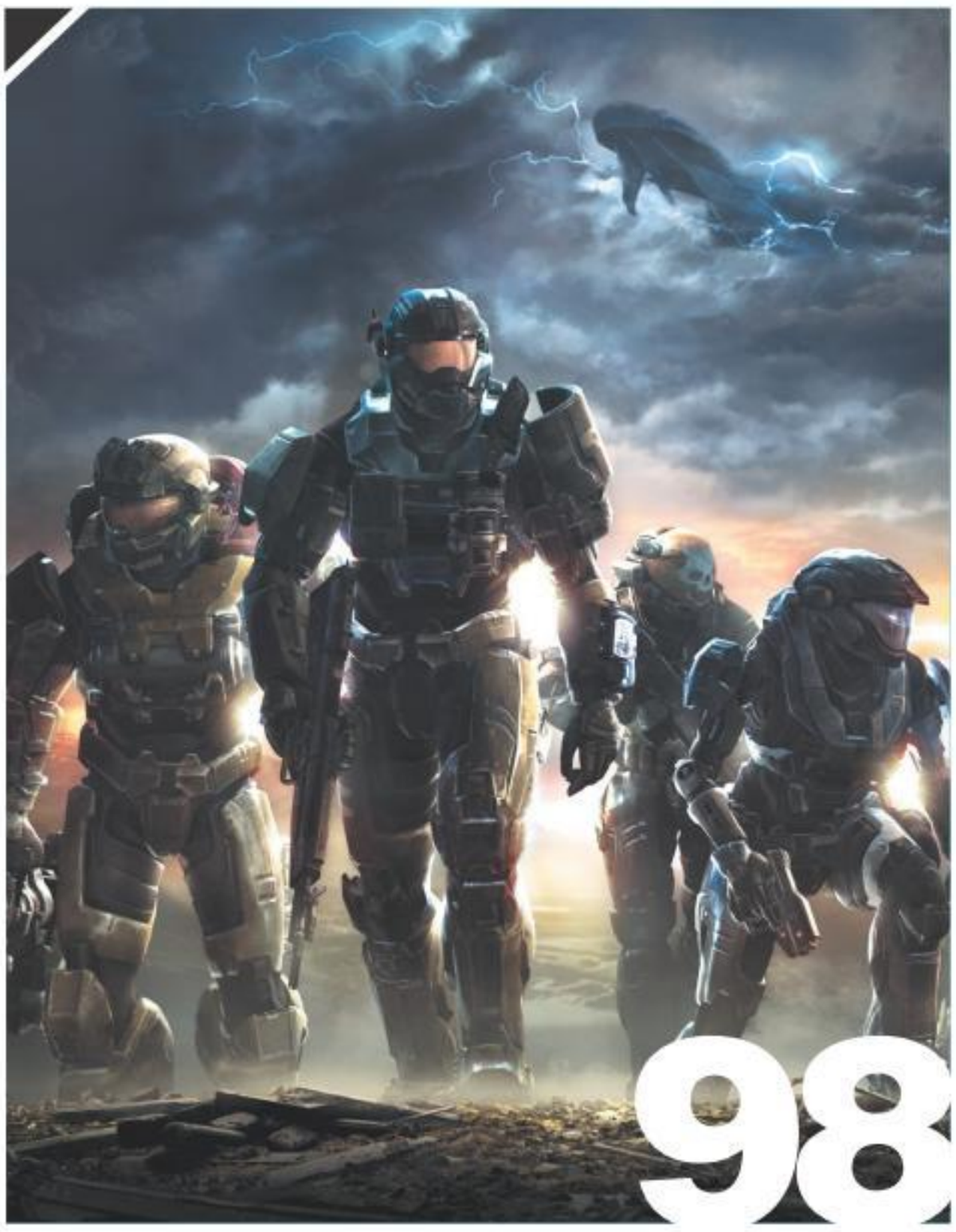
106 R.U.S.E.
110 Lara Croft and the Guardian of Light
112 Metroid: Other M
116 Burn Zombie Burn!
120 Shank
122 Elemental: War of Magic
126 World of Tanks
128 Amnesia: The Dark Descent
132 Worms Reloaded
134 BlazBlue: Calamity Trigger

Arcania: Gothic 4 Гот свиньи

Алфавитный список игр в номере

101 любимчик: Морские животные 27
Ace Combat Assault Horizon 42
Age of Empires Online 44
Alan Wake 144
Alice: Madness Returns 56
Alien Swarm 144
Aliens: Colonial Marines 17
Alpha Protocol 144
Amnesia: The Dark Descent 128
APB 10
Arcania: Gothic 4 94
Assassin's Creed: Brotherhood 26, 75
Assassin's Creed 2 ..... 144, 145
Asylum 62
Batman: Arkham Asylum 144
Batman: Arkham City 21, 32
Battlefield: Bad Company 2 144
Battlefield: Bad Company 2 Vietnam 41
Big Lebovski Bowling 23
BioShock 2 144
BioShock Infinite 17, 28
BlazBlue: Calamity Trigger 134
Bloody Good Time 17
Blur 10, 44
Borderlands 11, 144
Brink 26, 79
Brothers in Arms 17
Brutal Legend 18
Burn Zombie Burn! 116
Call of Duty: Black Ops 11, 26, 72
Call of Duty: Modern Warfare 2 144
Child of Eden 22
Civilization 5 26
Colin McRae DiRT 2 144
Costume Quest 18
Crysis 2 ..... 26, 73
Darksiders 26
Darkspore 83
Dead Rising 2 ..... 12, 26
Dead Space 2 26
DeathSpank 17, 18, 21
Deus Ex: Human Revolution 27
Divinity 2: Flames of Vengeance 26
DJ Hero 2 26
Dragon Age 2 ..... 26, 80
Dragon Age: Origins — Awakening 144
Dragon Age: Origins 144
Dreamkiller: Демоны подсознания 27
Driver: San Francisco 26
Duke Nukem 3D 16
Duke Nukem Forever 11, 15, 16
Elemental: War of Magic 122
End of Nations 46
Enslaved: Odyssey to the West 21
Epic Mickey 17
EverQuest 2: Destiny of Velious 27
F.E.A.R. 3 26
F1 2010 27
Fable 3 ..... 26, 81
Fallout: New Vegas 21, 26
Fallout 3 27
Ferrari Virtual Academy 22

СОДЕРЖАНИЕ №10 (157) 2010



Halo: Reach Начало конца

136 FIFA 11
138 Sam & Max Season 3: The Devil's Playhouse — Episode 5: The City That Dares Not Sleep
140 Swarm Arena
142 King Arthur: The Saxons

144-145 ИГРА МЕСЯЦА
144 Итоги голосования за период с 9 августа по 2 сентября 2010 года
145 «Игромания» рекомендует

146-149 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
146 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

150-171 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
Ретро
150 Worms 2
Игры
152 StarCraft 2, 1998 A.D.
Интернет
156 Мудрая куча мусора
162 История поискового сервиса Yahoo!
Кино
166 РЭД * Социальная сеть
167 Мачете
168 Призрак
169 Неудержимые * Железный человек 2
Книги
170 Star Wars: The Old Republic: Fatal Alliance
171 Modern Warfare 2: Ghost * This Is Not a Game

172-189 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
172 Железные новинки
Тесты
180 Влагозащищенная камера Sony Cyber-shot DSC TX5
182 Видеокарты NVIDIA GTX 465 и GTX 460
186 Разумный компьютер за разумные деньги
188 Горячая линия: железо

190-191 ИГРОСТРОЙ

192-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ
195 Lara Croft and the Guardian of Light
196 Arcania: Gothic 4

Алфавитный список игр в номере

FIFA 10 144
FIFA 11 ..... 27, 136
Final Fantasy XIV 26
Football Manager 2011 27
Forza Motorsport 3 21
From Dust 22, 66
Gears of War 23
Gears of War 3 23
God of War 3 144
God of War: Ghost of Sparta 26
Godfather 2 11
GoldenEye 007 16
Gran Turismo 5 ..... 10, 12, 21, 26
Grand Theft Auto 4 11
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City 144, 145
Guitar Hero: Warriors of Rock 26
Halo: Reach 16, 98
Halo 14
Heavenly Sword 21
Heavy Rain 144
Homefront 76
Hunted: The Demon's Forge 78
I Am Alive 17
Inversion 77
James Bond 007: Blood Stone 85
Just Cause 2 144
Killzone 3 17
King Arthur: The Saxons 142
King's Bounty: Перекрестки миров 26
L.A. Noire 11
Lara Croft and the Guardian of Light 110
Left 4 Dead 2 144
LittleBigPlanet 2 26
Lord of the Rings: War in the North 86
Lost Planet 2 26
Lucius 52
Mafia 2 ..... 12,13, 21, 22, 145
Man in Black: Alien Assault 23
Mass Effect 2 144
Max Payne 3 26
Medal of Honor 26
Metroid: Other M 112
Mortal Combat 17
Need for Speed: Hot Pursuit 26
Need for Speed: Shift 144
Need for Speed: World 11
Oddworld Stranger's Wrath 15
Outland 22
Pikmin 17
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned 26
Poker Night at the Inventory 20
Portal 2 ..... 17, 26
Prey 16
Prince of Persia 22
Pro Evolution Soccer 2010 144
Psychonauts 18
R.U.S.E. 27, 106
Red Dead Redemption 10, 144, 145
Rock Band 22
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 144
Sam & Max Season 3: The Devil's Playhouse — Episode 5: The City That Dares Not Sleep 138

ИГРОМАНИЯ

Spider-Man: Shattered Dimensions Отряд паукообразных

Lara Croft and the Guardian of Light Вид сверху лучше

202-203 КОДЕКС
202 Стандартные коды
203 Читательские пасхалки
Читательские хинты

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
204 Тест № 10. Октябрь
205 Сканворд № 10. Октябрь * Фотографическая память № 10. Октябрь * Подведение итогов за №8/2010

208 GAME OVER?
208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Alice: Madness Returns
Batman: Arkham City

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Star Wars: The Old Republic
Kingdoms of Amalur: Reckoning
From Dust
Warhammer 40 000: Space Marine

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Ф-Центр ..... 2-я обложка
Blade ..... 3-я обложка
Мегафон ..... 4-я обложка

В номере:
Asus 105
Cooler Master 177
Cowon 139
Kingmax 23
Kingston Technology 19
Leadtek 13
LG 109
MSI 179
Nikita.Online 125
Razer 45
Softclub 9, 43, 65, 131, 141
Speed-link 15
Sven 21
Volkswagen 7
Wargaming.net LLP 61
КРИ 185
Новый Диск 55
ТехноМир 143

Алфавитный список игр в номере

SBK X Superbike World Championship 27
Shadow Complex 14
Shank 120
Shattered Horizon 27
Singularity 10, 144
Spider-Man: Shattered Dimensions 102
Split/Second 144, 145
Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition 144
Star Wars: The Force Unleashed 2 26
StarCraft 152
StarCraft 2: Wings of Liberty 145
Super Mario Galaxy 2 145
SuperStars V8 Next Challenge 27
Swarm Arena 140
Test Drive Unlimited 2 26
The Ball 27, 50
The Getaway 11
The Oddbox 26
The Settlers 7: Paths to a Kingdom 145
The Ship 17
The Sims Medieval 87
The Suffering 10
The Witness 17
This is Vegas 10
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 144, 145
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 26
Tom Clancy's HAWX 2 26
Top Spin 4 22
Torchlight 27
Torchlight 2 84
Two Worlds 2 26
Under Siege 68
Vanquish 26
VVVVVV 145
Warhammer 40000: Dawn of War 2 — Chaos Rising 144, 145
Warhammer 40000: Space Marine 74
World of Tanks 126
Worms 2 150
Worms Reloaded 132
Амнезия: Призрак прошлого 27
В западне 27
Ведьмак 2 82
Детектив Бертон: Дело №2 — Наблюдатель 27
Империя красоты: Путь к успеху 27
Колыбель света: Граница миров 27
Командир: Западный фронт 27
Кровь на колесах: Ночная резня 27
Круг тьмы 27
Летние игры 27
Маскарад: Смертельная подделка 27
Метро 2033 ..... 144, 145
Мистические истории: Джек-потрошитель 27
Мистические хроники 2: Дерево жизни 27
Морские разбойники 27
Моя первая железная дорога 27
Наследие королей 27
Ник Чейз: Смертельный бриллиант 27
Пляжный курорт 27
Смерть как искусство 3: Карты судьбы 27
Спидвей: Кубок суперлиги 27
Тропико 3: Абсолютная власть. Дополнение 27

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Беседуем с Уорреном Спектром

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Как прошли выставки PAX и gamescom 2010

PlayStation 3 наконец-то взломали, а Sony блокирует продажи модчипов и надеется поправить все в будущих прошивках

В мире стартовали продажи «Мафии 2». Правда ли, что только в России «Мафия» — это больше, чем игра?

Первые слухи об экранизации Red Dead Redemption. Примерит ли Брэд Питт ковбойскую шляпу?

«Этот месяц в истории» и многое другое

Передача об играх и игровой культуре

Анонсы:

Costume Quest

DeathSpank: Thongs of Virtue

Dragon Age: Witch Hunt

Gun Loco

Jagged Alliance 2: Reloaded и Jagged Alliance Online

Neverwinter

Red Faction: Battlegrounds

S.T.A.L.K.E.R. 2

Tropico 4

Новое видео:

Arcania: Gothic 4

Castlevania: Lords of Shadow

Dungeons

Epic Mickey

Knights Contract

Lord of the Rings: War in the North

Majin and the Forsaken Kingdom

Mortal Kombat

Portal 2

Raving Rabbids: Travel in Time

Splatterhouse

The 3rd Birthday

Vanquish

Warhammer 40 000: Dark Millennium Online

Warhammer 40 000: Space Marine

Из первых рук: PlayStation Move

Игры и реальность: Машины Mafia 2 и их реальные прототипы

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Wing Commander, Shadow of the Colossus, Destruction Derby, American McGee's Alice

Крупным планом: Супергерои и суперзлодеи DC Universe Online

SPECIAL

Репортажи

Bulletstorm — показ игры в Лондоне

Все, что нужно знать о Enslaved, из уст разработчиков

Diablo 3 — все о ремесленниках игры

Мир и местные жители From Dust

Rage — демонстрация геймплея

Star Wars: The Old Republic — о боевой системе

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Crysis 2

EA Sports MMA

Enslaved

F.3.E.R.

Guitar Hero: Warriors of Rock

Hellion: Mystery of the Inquisition

Knights Contract

Majin and the Forsaken Kingdom

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Need for Speed: Hot Pursuit

Portal 2

Splatterhouse

Star Wars: The Force Unleashed 2

PS3

Killzone 3

Under Siege

Online

Star Wars: The Old Republic

DC Universe Online

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Дневники и конференции gamescom 2010

Эпичный Уоррен Спектор

Настоящая американская мафия

10 лучших концовок

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Burn Zombie Burn!

Эпичный Halo: Reach

Kane & Lynch 2: Dog Days

Lara Croft and the Guardian of Light

Mafia 2

Spider-Man: Shattered Dimensions

Swarm Arena

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Mac против PC: «Лучший»

Эпичный Кевин Батлер

Лайв-экшен Halo: Reach

Call of Shit: Black Ops

Музыкальный клип Crysis — Never Gonna Give You Up

Рокетджамп по-настоящему

Мюзикл Street Fighter

Mortal Kombat: Sexuality

Тестируем PS Move

www.volkswagen.ru

Volkswagen Golf.
Куплю с первого взгляда!

Реклама

Одного взгляда достаточно, чтобы влюбиться.
Одной поездки достаточно, чтобы захотеть назвать его своим.
Дерзкий, яркий и харизматичный.
Разве не о таком друге ты мечтал?

Теперь по новой, привлекательной цене!

от 543 000 руб.

Das Auto.

Специальные программы Volkswagen

Volkswagen Mobility
Помощь. Эвакуация. Мобильность.

Volkswagen Finance
специальная программа кредитования*

Volkswagen Corporate
программа корпоративным клиентам

*При поддержке Сбербанка России ОАО. Генеральная лицензия Банка России № 1481 от 03.10.2002.

Дополнительная информация — **по телефону информационной линии Volkswagen 8-800-333-4441 и на сайте www.volkswagen.ru**

Некоторые опции изображенного автомобиля Volkswagen Golf не представлены для продажи в России.

DVD-МАНИЯ

Half-Life 2: Nightmare House 2

ДЕМОВЕРСИЯ
Victoria 2

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Темы DVD
Fallout 3 Wanderers Edition
Half-Life 2: Nightmare House 2

Подборки
Alien Swarm
Grand Theft Auto 4
Just Cause 2
Left 4 Dead 2
Team Fortress 2
StarCraft 2: Wings of Liberty

ОНЛАЙН-ИГРА
Rappelz: Скрытый Мир

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
Cube 2: Sauerbraten
Doom Revisited
Sonic Robo Blast 2
The Battle for Wesnoth
Zombies

ПАТЧИ
ArmA 2: Operation Arrowhead (русская версия)
Disciples 3: Renaissance (русская версия)
Fallout 3 (русская и английская версии)
Mount & Blade: Warband (английская версия)
Victoria 2 (русская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйверы для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС

Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker

Сохранения (PC)
Commander: Conquest of the Americas
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
Golden Trails: The New Western Rush
Kane & Lynch 2: Dog Days
Mafia 2
Serious Sam HD: The Second Encounter
StarCraft 2: Wings of Liberty
Terrorist Takedown 3
«Collapse: Ярость»

Сохранения (PS3)
Battlefield: Bad Company 2

Сохранения (Wii)
Art Style: Light Trax
Silent Hill: Shattered Memories

Сохранения (PSP)
Valhalla Knights 2: Battle Stance
Ys Seven

Трейнеры
Aliens vs. Predator
Alien Breed: Evolution
Anno 1404: Venice
BlazBlue: Calamity Trigger
Blur
Burn Zombie Burn!
Commander: Conquest of the Americas
Golem Crusades
Just Cause 2
Kane & Lynch 2: Dog Days
Mafia 2
Mount & Blade: Warband
Sniper: Ghost Warrior
StarCraft 2: Wings of Liberty
Terrorist Takedown 3
Toy Story 3: The Video Game
Victoria 2
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising
Worms: Reloaded
«Именем короля»
«Князь 3: Новая династия»

База кодов «Игромании»

Первые карты для StarCraft 2

Если не работает диск *напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы заменим вам DVD.*

King's Bounty®

ПЕРЕКРЕСТКИ МИРОВ

В ПРОДАЖЕ С 17 СЕНТЯБРЯ

БОНУС

РЕДАКТОР КАМПАНИЙ

НОВЫЕ КАМПАНИИ

“Поход орков” • “Чемпион Арены” • “Защитник Короны”

РЕКЛАМА

ФИРМА «1С»

KATAURI INTERACTIVE

www.KingsBounty.ru

© 2010 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены.
© 2010 ООО Katauri Interactive. Все права защищены.

Рубрику подготовили: **Игорь Асанов, Павел Шубский (железные новости)**

СЛУХИ

Проигрались в пух

THIS IS VEGAS СТАЛ САМЫМ ДОРОГИМ ПШИКОМ В ИСТОРИИ ВИДЕОИГР

Мы часто пишем на страницах журнала про рекордные бюджеты новых игр (дескать, **Red Dead Redemption** обошелся издателям в $100 млн, а **Gran Turismo 5** — «всего лишь» в $80 млн), потому что такие цифры привлекают внимание, словно золотые цепи на рэп-звездах. А вот информацию о коммерческих провалах издатели, наоборот, часто пытаются скрыть, и она попадает в прессу лишь из-за внутренних утечек. Летом, например, «случайно» стало известно, что фильм «Гарри Поттер и Дары смерти», собравший в мировом прокате под миллиард, в результате издержек, бонусов продюсерам, непомерно дорогой пиар-кампании и прочих служебных расходов оказался «в минусе» на $167 миллионов.

В истории с This is Vegas непонятно только одно — как игра, которая с самого начала выглядела столь убого, вообще удостоилась такого внимания издателей?

Похожая история случилась с ничем не примечательным GTA-клоном **This is Vegas**, только разница в том, что This is Vegas не заработает «в прокате» ни цента, поскольку, скорее всего, уже никогда не увидит свет. В свое время игра считалась флагманом линейки издательства **Midway**, которое успело вложить в нее $43 миллиона, после чего благополучно разорилось. В 2009 году игру выкупила **Warner Bros. Interactive** и поручила довести ее до ума студии **Surreal Software** (их последней работой был хоррор **The Suffering**). Покупка обошлась новым издателям в астрономические $33 миллиона, то есть к тому моменту игра уже «стоила» больше $70 миллионов. Сумма, потраченная на разработку игры за последние полтора года, пока, увы, не известна, но и там тоже счет наверняка шел на миллионы.

Самое интересное, что, несмотря на все эти вложения, об игре стали потихоньку забывать. С 2008 года ее не показывали журналистам, не возили на выставки и даже не выпускали новых скриншотов (те, что есть, относятся еще к 2008 году). И вот в конце августа сразу из нескольких источников пришла весточка — игру все-таки закрыли, и больше ни одного доллара она не сожрет.

Вообще, этим летом трещало по сторонам чаще обычного: сразу несколько ожидаемых игр провалились туда, где их совсем не ждали видеть. О потерях **Activision**, которые ей обеспечили смешные цифры продаж **Blur** и **Singularity**, мы уже писали в прошлом номере, теперь настала очередь **Electronic Arts**. Долгострой **APB** — амбициозная

APB провалилась, но ее пока еще будут поддерживать.

Activision всерьез надеется на успех **Call of Duty: Black Ops** — стало известно, что для озвучки игры издатель пригласил голливудских актеров Гэри Олдмана (на фото из х/ф «Сид и Нэнси») и Эда Харриса.

Sony выпустила новую прошивку версии 3.42, предназначенную для PS3, которая разом перекрыла кислород всем взломщикам, использующим нашумевший хак PS Jailbreak.

50-е, шляпы и пузатые автомобили — все это можно спутать с Mafia 2, но L.A. Noire выдает устаревшая лет на пять графика.

MMORPG про полицейских и воров, которую обычно рекламировали как «GTA в онлайне», проектом руководил Дэвид Джонс, один из отцов самой GTA, — за полтора месяца смог набрать лишь 130 тысяч зарегистрированных игроков. Игра обладала кучей фатальных проблем и ошибок (см. нашу рецензию в прошлом номере), тормозила и выглядела при этом абсолютно безобразно даже для MMORPG (похоже, это общая черта всех заведомо провальных игр).

Шотландская студия **Realtime Worlds** явно доживает последние дни, в ней проходят массовые увольнения, но игру пока обещают поддерживать. Все-таки покупатели платили за коробку с ней по $49,99 — это вам не условно-бесплатный **Need for Speed: World**, который, правда, оказался немногим лучше. Известно, что только начальные инвестиции в APB были порядка $50 миллионов, а общий бюджет игры, по слухам, составил около $100 миллионов (как и у **GTA 4**). «Иногда идеи бывают слишком неподъемными», — прокомментировал все это Дэвид Димартини, отвечающий в EA за направление EA Partners, созданное для работы с независимыми разработчиками (фактически второй **Gathering of Developers**, только шуму вокруг него меньше).

Еще один долгострой с 50-миллионным бюджетом — **L.A. Noire** от **Rockstar**. Мы почти ничего не писали про эту игру, и дело тут даже не в нашей собственной халатности, а в том, что Rockstar старательно прячут ее ото всех. Загадочный детектив-симулятор, действие которого происходит в Лос-Анджелесе конца 40-х годов, обещает стать не просто «GTA в плаще». Кроме открытого города, машин и оружия в ней будут также присутствовать полноценные расследования преступлений, допросы свидетелей и прочие элементы полицейского квеста. Ну а также джаз, шляпа, сигара и прочий нуар из фильмов с Хамфри Богартом того же периода.

Впрочем, первые скриншоты расставили все на свои места: выглядит игра примерно как игровая версия **Godfather 2** — и уж явно не тянет на свои $50 миллионов. Сейчас L.A. Noire, которую разрабатывает австралийская студия-дебютант **Team Bondi** (основана одним из создателей PS2-экшена **The Getaway**), тихонько передвинули на 2011 год, но Rockstar по-прежнему старается о ней особо не говорить.

Еще один крупный игрок, **Take-Two Interactive**, похоже, до сих пор надеется вернуть себе $12 миллионов, которые стоили права на издание **Duke Nukem Forever**. Еще бы — название этой игры знают все, оно давно стало нарицательным (пускай и в издевательском тоне)! По слухам, после того, как с задачей не справились **3D Realms**, игру отдали заканчивать **Gearbox Software**, авторам отличной **Borderlands**. Глава студии Рэнди Пичфорд пока не спешит опровергать эту информацию, предлагая подождать до ближайшего фестиваля PAX, который состоится в первых числах сентября. Мы, конечно, желаем Gearbox удачи, но слишком уж плохая карма у этой игры, чтобы тратить на нее очередные миллионы долларов.

Мы хотели поставить сюда скриншот игры Too Human — еще одного примера пустой траты $60 миллионов, но там у всех морды кирпичом. Поэтому полюбуйтесь пока на Borderlands — возможно, его разработчики сейчас как раз реанимируют Duke Nukem Forever.

И в заключение нашего сегодняшнего материала о долларах можно привести слова уже знакомого вам Дэвида Димартини из EA, сказанные им во время выставки gamescom. По мнению Дэвида, нынешние бюджеты игр достигли своего пика и в дальнейшем расти не будут. Иначе говоря, большие проекты не умрут, но и 100 миллионов на игру никто сейчас больше не даст. Тем более что провалов и разочарований среди громких и дорогих долгостроев гораздо больше, чем успехов.

Актриса, озвучивавшая Елену Фишер в обеих частях Uncharted, проговорилась в «Твиттере», что снова работает над озвучкой своего персонажа. Но, по словам разработчиков, речь идет не о продолжении, а лишь о новых DLC ко второй части.

Укрощение строптивой

СПУСТЯ ЧЕТЫРЕ ГОДА PS3 ВСЕ-ТАКИ ВЗЛОМАЛИ

В этом номере мы продолжаем наши уже традиционные материалы о жизни главных игровых консолей. Больше всего новостей поступило в этот раз из стана **Sony**. И если заявление президента **Sony Computer Entertainment Europe** Эндрю Хауса о том, что теперь PS3 является «обязательной покупкой» (с ним согласно около 38 млн человек по всему миру), можно было смело пропускать мимо ушей, то сейчас к нему прислушаются даже те, кто никогда и не задумывался о покупке PS3. Дело в том, что спустя четыре года ее непробиваемую доселе защиту наконец-то взломали. Никакой пайки для этого не потребовалось — мод-чип, названный PS Jailbreak, представляет собой копию украденной сервисной USB-флешки Sony, с помощью которой восстанавливают консоли с нерабочей прошивкой. «Обманутая» приставка со вставленной флэшкой ведет себя в точности как девкит (специальная версия консоли для разработчиков), читает копии игр с внешнего жесткого диска и позволяет устанавливать различные сторонние программы.

На нелегальное устройство ценой $170 уже вовсю принимают заказы интернет-магазины, появились видео, демонстрирующие его работу, — одним словом, все говорит о том, что на этот раз все действительно серьезно. Правда, продавцы мод-чипа уже сами пострадали от интернет-мошенников, которые распространяют в Сети обычные компьютерные вирусы под видом хака, который якобы достаточно записать на любую USB-флэшку и вставить в PS3.

Особенно умильно выглядит предупреждение на сайте мод-чипа не попадаться на такие вирусные уловки, а также не покупать дешевые китайские подделки под PS Jailbreak. Настоящая, качественная пиратская продукция с гарантией — только у официальных дистрибьюторов, список которых также представлен на сайте.

Несмотря на то, что мы все живем в России (где официальные издания игр стоят в полтора раза дороже, чем в Европе, а пиратку можно найти даже в торговых центрах), стоит все-таки напомнить, что за объявленные $170 можно купить как минимум три лицензионные игры для PS3. Да и Sony наверняка приложит все усилия, чтобы как можно скорее прикрыть эту лавочку: например, станет банить модифицированные консоли в онлайне, как это давно делает **Microsoft**.

А одной из трех игр вполне может стать эксклюзив **Gran Turismo 5**, который журналистское жюри назвало лучшей игрой прошедшей выставки gamescom. Помимо премьеры чисто фанатских радостей (вроде включения в игру итальянского Аутодромо национале ди Монца), в Германии стали известны и более интересные новости о GT 5. Казунори Ямаути официально подтвердил наличие в игре несложного редактора трасс (с помощью которого можно конструировать свои трассы на основе уже существующих заготовок) и гонок на маленьких девятисильных картах. Одна из картинговых трасс, проложенная на площади итальянского городка Сьена, почти сразу же вызвала небольшой скандал с участием городских властей.

Они потребовали от Sony убрать из игры все местные флаги, под которыми обычно проходят традиционные конные гонки Палио ди Сьена. Обычно **Polyphony Digital** старается копировать даже мельчайшие особенности реальной местности, поэтому окажись на месте районных стягов неприличная надпись — скопировали бы и ее. Впрочем, на этот раз Ямаути пообещал убрать из игры спорные флаги (хотя если бы он прибавил к этому обещание убрать из игры все и «Феррари» тоже, то маленький городок был бы стерт с лица земли миллионами вандалов).

Однако не все PS3-игры хороши так же, как Gran Turismo 5. Слабым местом консоли по-прежнему остается мультиплатформа — PS3-версия **Mafia 2** не только выглядит гораздо хуже, чем на PC и Xbox 360 (отсутствует объемная трава, беднее анимация одежды, тела врагов исчезают быстрее, проще выглядят текстуры), но еще и умудряется при этом тормозить. Поэтому эксклюзивное дополнение Betrayal of Jimmy, вышедшее одновременно с релизом, выглядит слабым утешением. В такие игры играют вовсе не ради новых машин и костюмов.

Красный день календаря для владельцев PS3 теперь 3 ноября (в США — на день раньше).

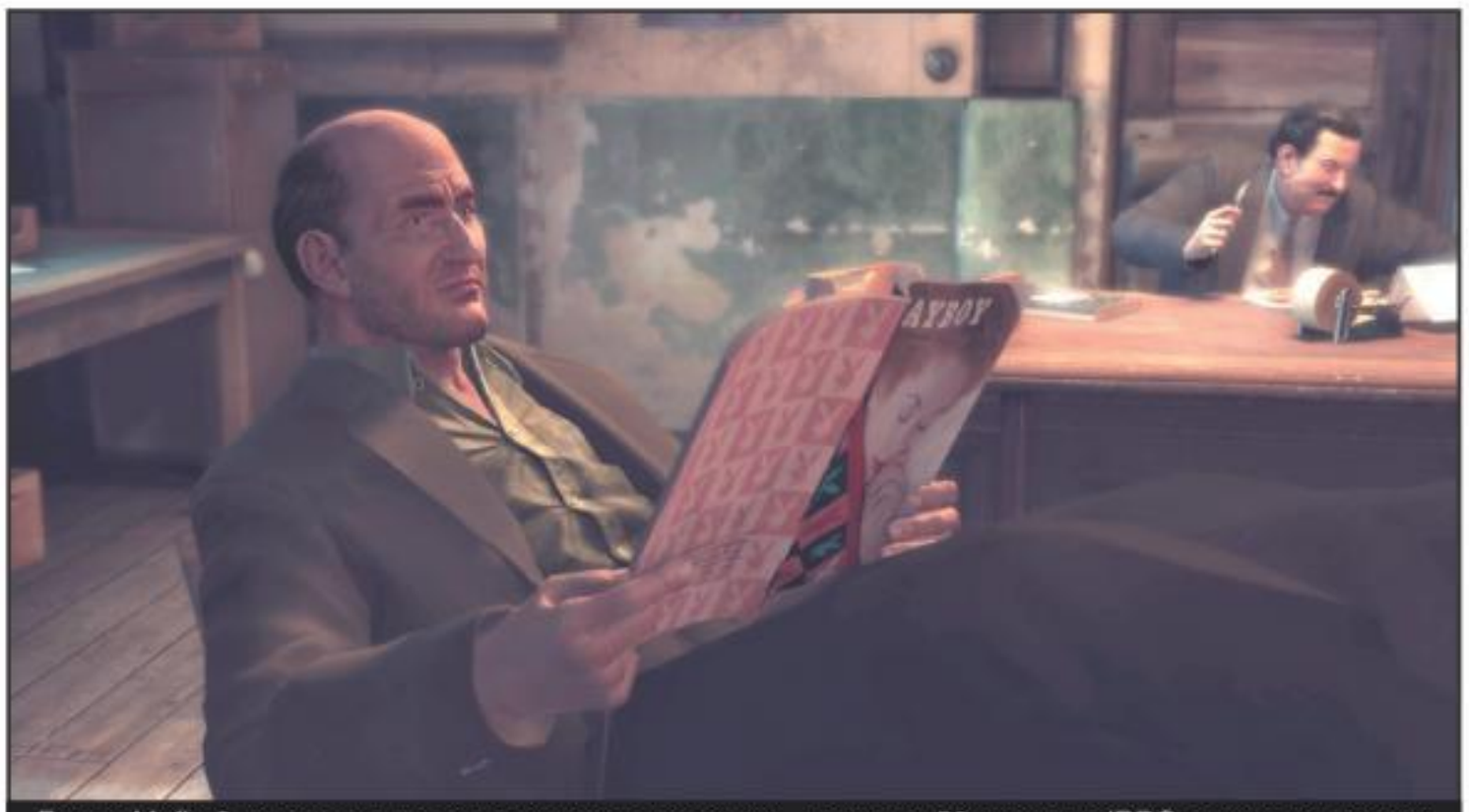
Эксклюзивные DLC — это хорошо, но даже из-за них играть в Mafia 2 на PS3 не стоит, слишком уж бедно выглядит на ней игра.

Продюсер **Dead Rising 2** Кейджи Инафунэ надеется, что серия заменит собой **Resident Evil** в качестве главного франчайза **Capcom**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Фактика страдает

НЕ ВСЕ ЖУРНАЛИСТЫ ПРОХОДЯТ ИГРЫ ДО КОНЦА



Ладно Mafia 2, а вот тем, кому приходится проходить до конца 50-часовые jRPG, уж точно не позавидуешь.

Разработчики игр часто искренне обижаются на критические статьи о своих проектах. Об этом лишний раз напомнил всем Винс Зампела, глава недавно образованной **Respawn Entertainment**. Но в отличие от большинства других Зампела хорошо подготовился к выпаду. «*Нет ничего ужаснее, когда журналисты пишут рецензии, не проходя игру до конца. Я видел рецензии, в которых было написано, что в игре нет той или иной возможности, хотя на самом деле она есть. Это значит, что рецензенты просто не прошли игру до конца*», — сказал Винс перед посетителями недавней **QuakeCon**. Тему поддержал Тодд Ховард из **Bethesda Game Studios**, сказав, что стандарты игровой журналистики существенно выросли с тех пор, как видеоигры превратились в большую индустрию.

По его словам, подробные, информативные рецензии — благо не только для читателей, но и для самих разработчиков. «*Я провел в мультиплеере Modern Warfare более 50 часов и отлично знаю эту игру. Однако, когда ты видишь рецензию, написанную парнем, который не уделил твоей игре достаточно внимания, это просто унизительно*».

Сложно не согласиться с этим — мало кто знает игру лучше ее разработчиков. Проблема в том, что сами разработчики зачастую плохо ориентируются за пределами своего жанра (а частенько и в нем тоже). Они тратят годы на разработку одной игры и просто не успевают полноценно играть во все остальное. Некоторые разработчики в свободное от работы время не играют *вообще*, так как для них игры — просто работа.

Рецензент же, наоборот, рассматривает игру как художественное произведение, которое существует в жанровом и культурном контексте. А это далеко не всегда подразумевает под собой так любимый ценителями объективности традиционный разбор на геймплей, сюжет, графику и звук. Поэтому главным товаром многих изданий часто выступает именно мнение конкретного журналиста или редактора, каким бы субъективным оно ни было. Ведь именно его ценят читатели и за него готовы платить.

Но чаще всего на разброс в оценках тех или иных игр влияют социальные и культурные различия, которые заметны даже в пределах единой Европы, не говоря уже про разные континенты. Самый свежий пример — **Mafia 2**, первые оценки которой колеблются в диапазоне от 4 до 10 баллов («четверку» поставил традиционно снобский британский Eurogamer). Рецензенты из Британии и США очень жестко отреагировали на типично «восточноевропейский» подход к разработке, от которого не удалось избавить **2K Czech** даже с помощью огромных бюджетов **Take-Two Interactive**. А вот в странах, где исторически преобладает PC-аудитория, издевательской сложностью и однообразием уже никого не испугаешь, поэтому-то и игру там воспринимают совершенно по-другому. Достаточно вспомнить феноменальную популярность обеих частей в России, как все встанет на свои места. Интересно, что Италия хоть и находится далеко от Восточной Европы, но по уровню жизни все-таки гораздо беднее Великобритании, поэтому и местная игровая индустрия развита далеко не так, а количество PC-игроков больше. Отсюда и результат — местный филиал Eurogamer поставил Mafia 2 уже 8 баллов вместо четырех. Впрочем, в стране, которая дала миру само слово «мафия», другой результат смотрелся бы странно.

P.S. Рецензенты «Игромании» в большинстве случаев проходят игры до конца — такова наша политика. Исключение делается только для тех игр, которые просто не имеют конечной цели, как, например, MMORPG и симуляторы.

Halo все еще может стать фильмом — по крайней мере, **Microsoft** все еще заинтересована в этом, да и сценарий уже готов. Нет пока только денег, а сами Microsoft финансировать фильм не хотят.

ИНДУСТРИЯ

Яблочный спас

APPLE ЗАПУСТИЛА СВОЙ АНАЛОГ XBOX LIVE И НОВЫЙ IPOD TOUCH

Новый iPod touch стал тонким, как nano. Который, кстати, тоже обновили, превратив в квадратный сенсорный огрызок.

Вот так выглядит интерфейс Game Center на iPod touch.

Пока это еще технодемка, но все-таки полноценный Unreal Engine 3.

У компании **Apple** все-таки есть своя особенная аура исключительности (или снобизма — кому как ближе). Все ее устройства устаревают быстрее, чем владельцу захочется избавиться от них. Казалось, еще недавно iPhone 3GS был самым лучшим телефоном на свете, а сейчас, после выхода iPhone 4, уже и дисплей не тот, и HD-видео снимать не умеет. А стоило только начаться продажам iPad — как стало известно, что скоро появится версия с поддержкой сетей 3G, которой ему так не хватает (одного Wi-Fi явно недостаточно, так как сигнал есть далеко не везде даже в городах).

Следом за iPhone 4 Apple также выпустила четвертое поколение iPod touch, который традиционно хорош тем, что при меньшей цене (это если покупать в России, в США цены на младшие версии одинаковы, только в нагрузку к iPhone полагается контракт с сотовым оператором AT&T) выглядит и ощущается точно так же, как и iPhone, вот только вот звонить по нему нельзя. Новый iPod touch далеко ушел от образа простого музыкального плеера с сенсорным управлением. Теперь это скорее портативная игровая консоль с возможностью слушать музыку, смотреть и записывать видео, работать в интернете, читать текст — в общем, всем, что есть у iPhone. В этом поколении сходство только увеличилось: новый iPod touch получил тот же сверхчеткий (разрешение 960x640 пикселей) дисплей Retina, который позволяет читать журналы с полиграфическим качеством, более мощный процессор A4 от старшего брата, операционную систему iOS 4.1, трехосный гироскоп и две камеры (по одной на каждой стороне) с возможностью съемки HD-видео в разрешении 720p.

Отличить телефон и плеер можно только по форме задней крышки — у iPod touch она скругленная.

Но нам гораздо более интересно другое — игровые возможности девайса. По словам Стива Джобса, предыдущие поколения iPod touch продались большим тиражом, чем PSP и Nintendo DS, вместе взятые. Тут Стив, конечно, слегка лукавит: продажи всех устройств под управлением iOS (а это iPhone, iPod touch и iPad) только-только достигли 120 миллионов штук, тогда как одних только DS по миру ходит 125 миллионов, а PSP — 62 миллиона. А вот по продажам игр Apple действительно оставляет конкурентов позади — их, включая казуалки и тетрисы, было загружено из App Store полтора миллиарда (против 718 миллионов игр у DS и 252 миллионов у PSP).

Правда, iPhone обычно покупают все-таки как телефон, а вот iPod touch со своей стартовой ценой в $299 (Nintendo 3DS собираются продавать на сотню дешевле) вполне может позиционировать себя как игровая консоль. Чего устройствам Apple до сих пор не хватало, так это какой-нибудь социальной игровой сети. На больших компьютерах Mac уже есть Steam, а вот для портативных устройств пришлось придумать свою технологию. Она называется Game Center и представляет из себя «яблочный» аналог Xbox Live или того же Steam с друзьями, достижениями, мультиплеером, поиском соперников, блек-джеком и шлюхами. В общем, предсказуемо до скуки.

Куда интереснее выглядит демонстрация Project Sword (название рабочее) — первой игры для «яблочных» устройств на движке Unreal Engine 3. И если остальные трехмерные игры для iPhone обладают графикой дай бог на уровне PSP, то здесь все серьезно — движок узнается моментально. Еще важнее, что разработкой новой игры занимаются **Chair Entertainment**, авторы великолепного **Shadow Complex** для XBLA, а продюсируют их сами **Epic**. По жанру это экшен с драками на мечах, то есть как раз то, что редко удается реализовать при сенсорном управлении (если только драками действительно придется *управлять*, а не нажимать одну-единственную кнопку). Пока что главным ограничителем для трехмерных iPhone-игр было как раз управление, но с новым гироскопом, возможно, это будет преодолено. Как именно — знает только один Стив Джобс.

Студия **Just Add Water**, которая теперь занимается судьбой серии Oddworld, анонсировала первый результат своей работы — HD-порт **Oddworld: Stranger's Wrath**, который выйдет весной следующего года на PS3. О судьбе издания **Oddbox** для PC (куда должен войти и Stranger's Wrath), пока ничего не слышно.

Глава **Gearbox Software** Рэнди Пичфорд пообещал, что перед релизом **Duke Nukem Forever** студия обязательно выпустит демоверсию, чтобы убедить всех в крутизне долгостроя.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Красная угроза

RADEON ВСЕ-ТАКИ ПРИДЕТ КОНЕЦ

Во время перехода компании ATI под крыло AMD в 2006 году многие поклонники марки грустили по поводу возможного уничтожения бренда. В тот момент боссы AMD решили, что переименовывать видеокарты ATI Radeon в AMD Radeon будет опасно — армия поклонников могла взбунтоваться и перейти на продукты NVIDIA. С тех пор прошло много времени, и возможный отказ от бренда уже не вызывает столько вопросов. Все давно привыкли, что ATI функционирует только как составной блок большой структуры.

Одни считают, что подобный ход позволит компании увеличить силу торговой марки, другие уверены, что отказ от ATI станет худшим решением AMD за все время существования. Аналитики проводят параллели с другими индустриями — холдинг LVMH обладает правами на множество марок, но никогда не станет выпускать напиток под названием Louis Vuitton Moët Hennesy Brut Imprerial, точно так же концерн Volkswagen Group не будет выпускать Voklswagen Murcielago Spider. Так отчего же AMD отказываться от настолько раскрученного бренда?

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

SPEEDLINK®

SPEEDLINK
АУДИО

SPEEDLINK
ПК АКСЕССУАРЫ

SPEEDLINK
ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

SPEEDLINK
КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:

М.видео mvideo.ru

www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!
SPEEDLINK® — крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция *SPEEDLINK*® представлена более чем в 30 странах Европы.
Более 10 миллионов аудиосистем *SPEEDLINK*® и 15 миллионов игровых контроллеров *SPEEDLINK*® нашли своих пользователей. Теперь *SPEEDLINK*® представлен и в России.
Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах *SPEEDLINK*®.

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек. Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speed-link.ru

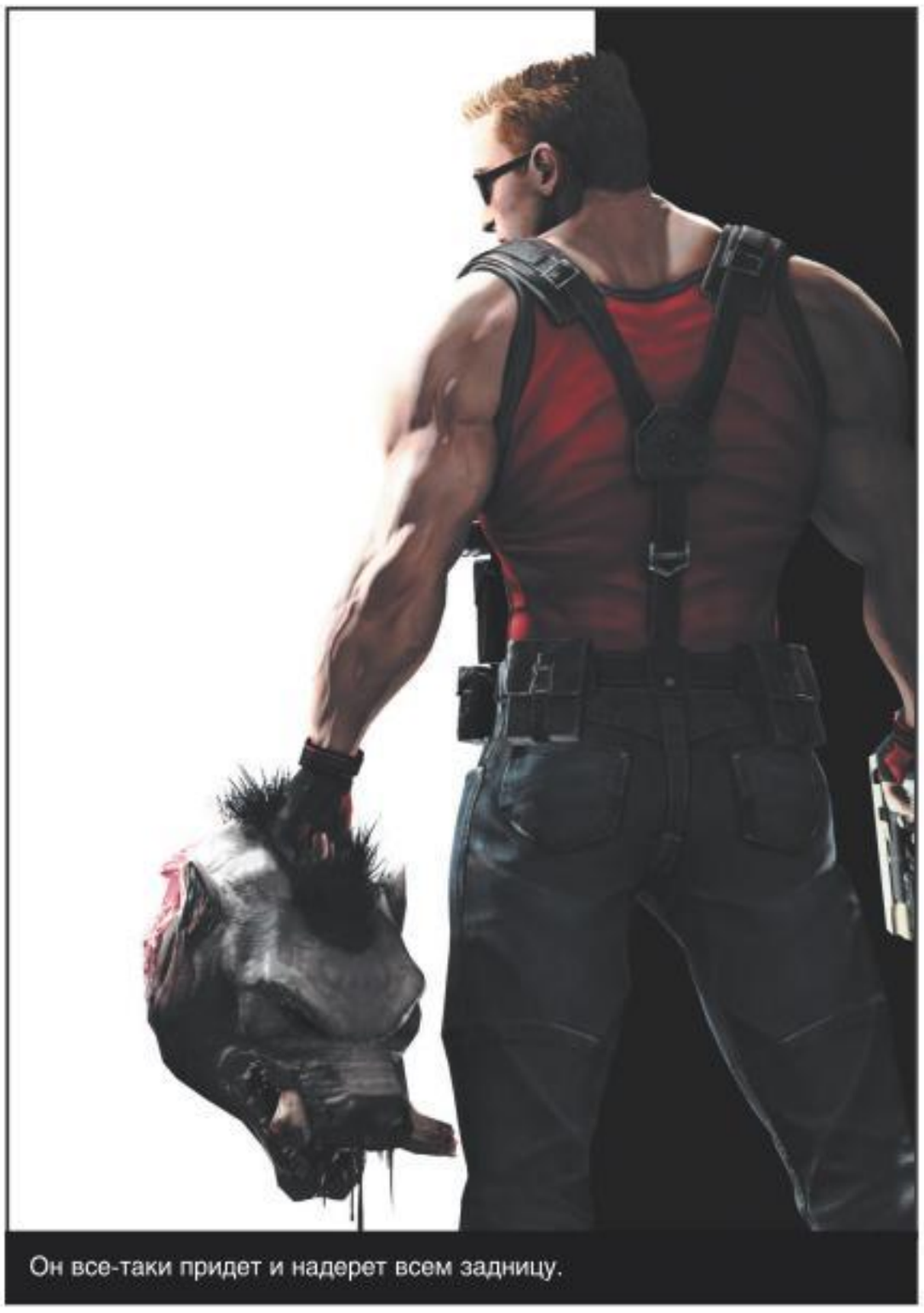
реклама

Мартин Холлис, один из разработчиков оригинальной **GoldenEye 007**, сказал в беседе с журналом Official Nintendo Magazine, что **Activision** занимается ремейком игры для Wii лишь с целью заработать денег на чувствах фанатов. Ну кто бы мог подумать.

ИНДУСТРИЯ

PAX о ненападении

В СИЭТЛЕ ПРОШЛА ВЫСТАВКА PENNY ARCADE EXPO



Он все-таки придет и надерет всем задницу.

В другой раз мы бы вряд ли стали уделять столько внимания не самой громкой и важной для индустрии выставке Penny Arcade Expo (которую устраивают создатели одноименных комиксов на родине группы Nirvana — в Сиэтле), если бы студия **Gearbox** не выбрала ее для одного важного анонса. Да, слухи, о которых мы писали месяц назад, все-таки подтвердились — **Duke Nukem Forever** жив и выйдет (ха-ха) уже в следующем году! И дело тут не только в потраченных издательством **Take-Two Interactive** 12 миллионах, которые им хотелось бы вернуть. Оказывается, после прошлогоднего банкротства **3D Realms** глава Gearbox Рэнди Пичфорд, когда-то работавший над **Duke Nukem 3D** и отлично знающий многих разработчиков Duke Nukem Forever, сам предложил им взять доводку игры на себя. Более того, Gearbox выкупили у 3D Realms все права на франчайз, а значит, будущие игры про Дюка будут делать тоже они.

По словам Пичфорда, к проекту примкнули некоторые из бывших сотрудников 3D Realms, а сам факт продолжения разработки полтора года держался в строгой тайне. Но сейчас дела у Дюка идут хорошо как никогда. Gearbox — очень профессиональная команда, тем более что им досталась практически готовая игра, которую необходимо отполировать, сбалансировать количество и сложность уровней и отправить в печать. Случится это, предположительно, весной 2011 года. На PAX все желающие уже могли поиграть в рабочую демоверсию игры — и, в общем, остались в полном восторге. Дело не в том, что у игры космическая графика или что-то еще, способное удивить после **Halo: Reach**. Просто сейчас шутеры так *уже не делают*.

Начинается демонстрация игры со знаковой сцены: Дюк сначала справляет нужду, и только затем отправляется на брифинг. О чем на нем рассказывается, понятно интуитивно: на Землю высадился десант инопланетян, охотящихся за земными женщинами. Правда, человек-гора Дюк Нюкем таких пришельцев со свиным пятачком обычно ботинком давит, а значит, все могут быть спокойны, покуда у Дюка не кончилась жвачка и патроны. Вообще, Дюк очень удачно вписался в наметившуюся моду на возвращение героев 90-х (см. хотя бы х/ф «Неудержимые» и «Мачете») с их пошлыми, но бесхитростными шутками, простой двухмерной моралью и гипертрофированным насилием. И что бы уж совсем закончить тему насилия, достаточно сказать, что трейлер игры, заготовленный Пичфордом к показу на PAX, просто не прошел рейтинговую комиссию ESRB (или же не успел это сделать).

Самое главное сейчас — это не ждать от игры ничего сверхъестественного, все-таки она довольно долго находилась в разработке и, возможно, просто успела устареть. Но даже если результат окажется где-нибудь на уровне **Prey** (еще одна несбывшаяся игра **3D Realms**), которую в итоге переделывала с нуля другая студия, то мы не станем обижаться. В конце концов, грубоватый и неполиткор-

Portal 2: смерть всем человекам!

Кристофер Ллойд будет озвучивать своего героя в эпизодических играх по фильму «Назад в будущее», которые выпустит **Telltale Games**. Боб Гейл, сценарист всех фильмов, тоже привлечен к проекту. Первый эпизод игры выйдет в конце октября — начале ноября.

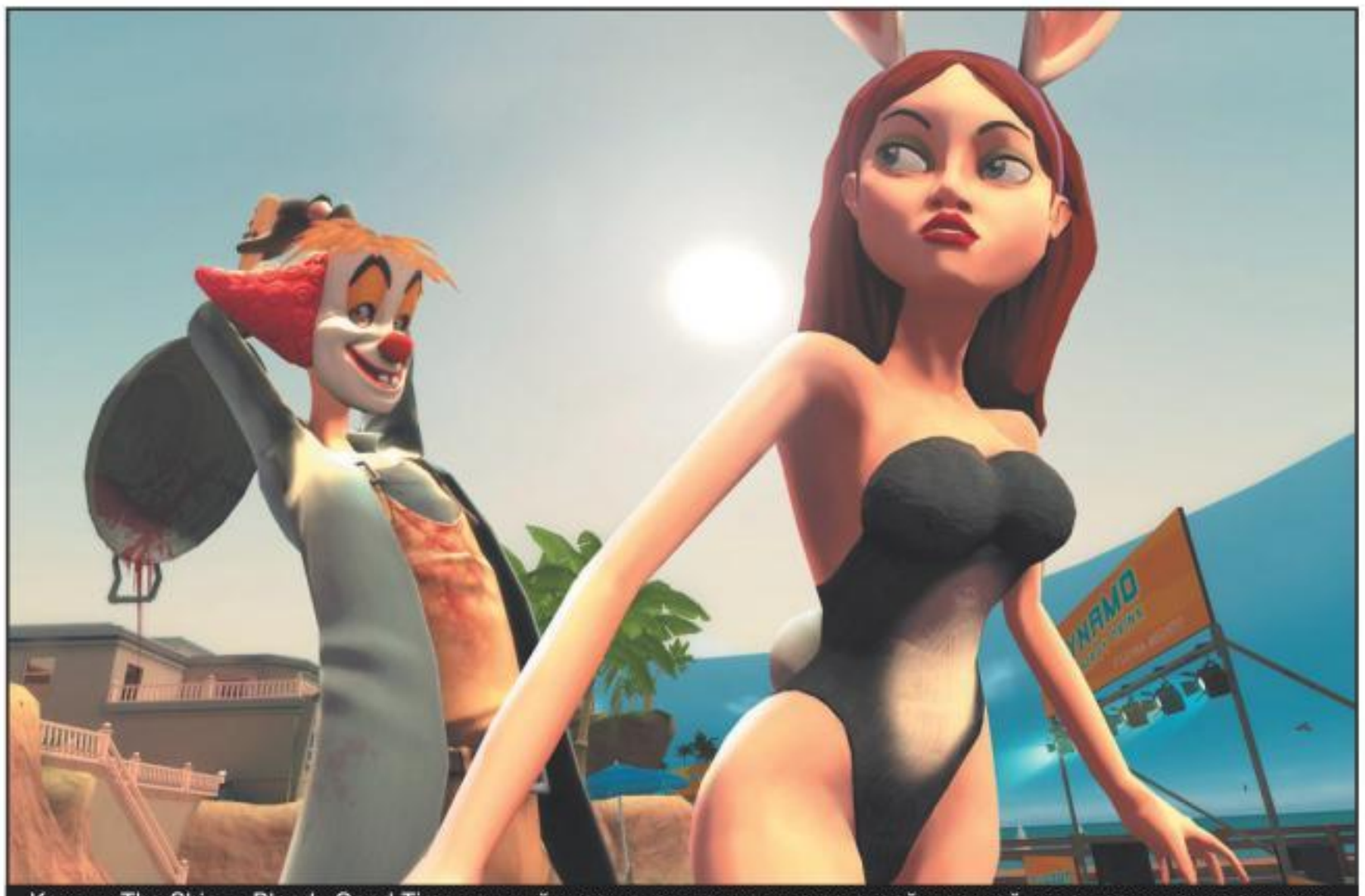
Ubisoft пообещала до следующего поколения консолей не запускать новые серии игр. Как считает руководство компании, продвигать их ближе к концу консольного цикла — дело слишком рискованное. Это ставит под вопрос будущее анонсированной еще два года назад **I Am Alive**.

ректный шутер, в котором все женщины — обязательно стриптизерши, враги — ходячие кабаны с ирокезами, а кроме того, есть кнопка «Отлить», у нас один-единственный. Беспокоит другое: за время разработки (то есть с 1997 года) успело вырасти целое поколение, которое не знает о Duke Nukem ничего. Возможно, раздача пиццы из коробок с логотипом игры была рассчитана как раз на них (все-таки PAX — довольно «домашняя» выставка).

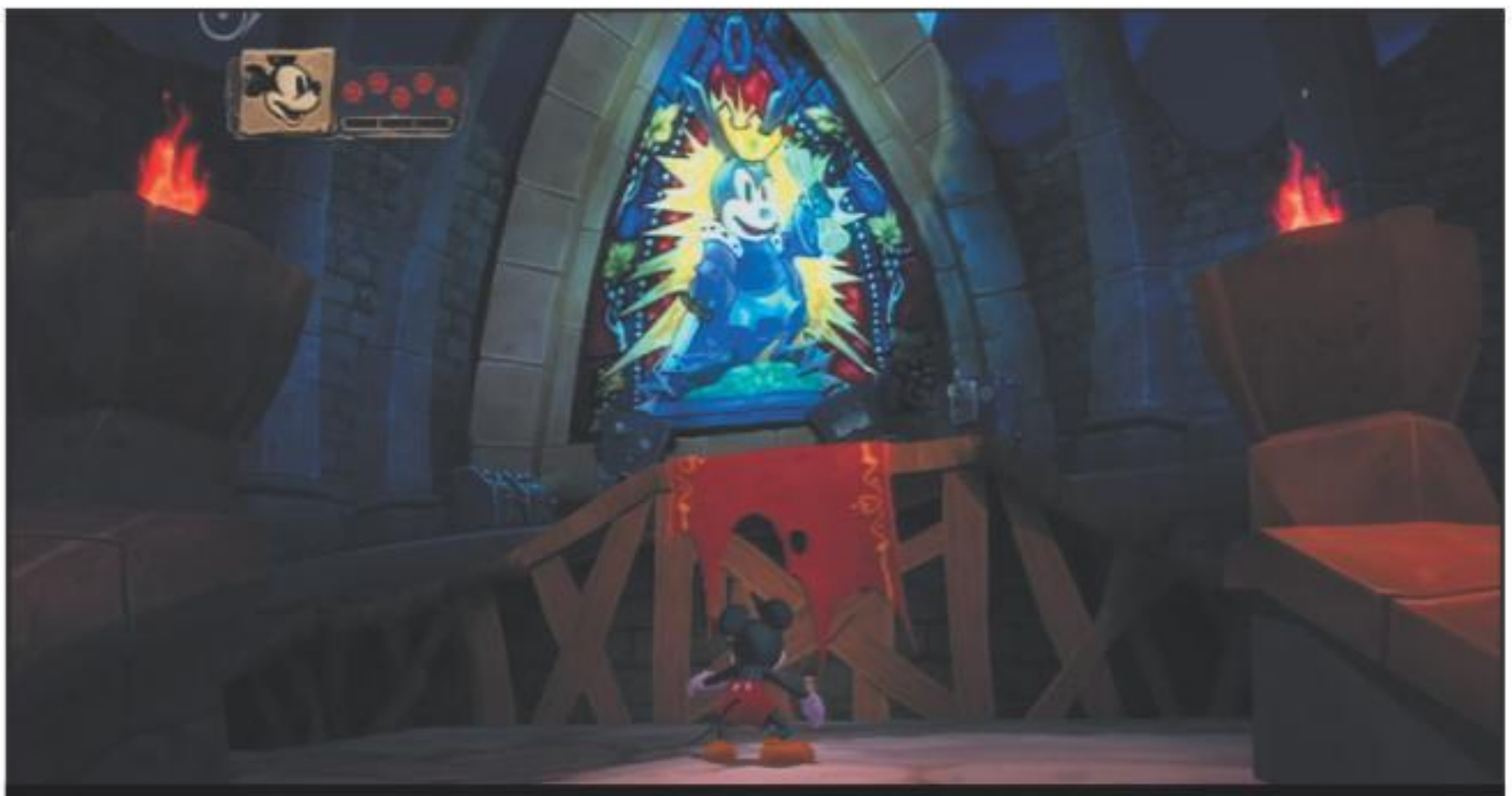
В такой атмосфере было сложно думать о каких-то других играх, но они были. Все тот же Рэнди Пичфорд напомнил, что тактический шутер **Aliens: Colonial Marines**, отмененный было издателем **SEGA**, все еще находится в разработке у Gearbox и когда-нибудь обязательно выйдет. Как, впрочем, и новая часть **Brothers in Arms**, но тут мы пока не видим повода для приятного волнения — Hell's Highway была довольно средней игрой.

Что до других компаний, то их премьеры и вовсе померкли на фоне тестостеронового блондина. **Valve** показали кооперативный режим **Portal 2**, героями которого являются роботы, похожие на две ходячие турели, **Warner Bros.** в очередной раз продемонстрировали новый, двухмерный **Mortal Combat**, а **Irrational Games** повторили свою нью-йоркскую презентацию жюльверновского **BioShock: Infinite** (читайте о ней в «Первых руках» этого номера). Еще **Sony** назвала дату релиза **Killzone 3** (22 февраля, если что), но это уже никому не интересно.

Все-таки небольшие игры явно чувствовали себя на таком мероприятии лучше, чем блокбастеры. И здесь тоже было из чего выбирать. Ubisoft анонсировали мультиплеерный шутер **Bloody Good Time** на движке Source, который делает студия **Outerlight**, выпустившая в 2007 году так понравившийся Олегу Ставицкому **The Ship**. Фактически Bloody Good Time — это то же самое, только вместо пассажиров корабля друг за другом будут охотиться неизвестные актеры, мечтающие получить роль в фильме, просто сократив количество конкурентов. Выглядит игра так же, как и The Ship: карикатурные персонажи, похожие на типичных героев фильмов класса «B», — страшный клоун, девушка в наряде «Плейбоя», накаченный блондин, танцовщица, серфингист и так далее. Премьера состоится уже этой осенью на Xbox 360 и PC, распространять игру будут исключительно по цифровым каналам.



Как и в The Ship, в Bloody Good Time каждый игрок охотится только за своей жертвой, в то время как кто-то охотится на него.



Единственный вопрос, который вызывает Epic Mickey: когда же отличная игра выберется за пределы устаревшей Wii?

Еще одна «цифровая» и эпизодическая игра — **Hydrophobia**, о которой пора бы вспомнить после долгого молчания. Тем более что этот экшен, посвященный борьбе с водобоязнью отдельно взятой девушки-инженера, которая (видимо, это судьба) оказалась заперта на тонущем корабле, все-таки грозится выйти в Xbox Live 29 сентября. А потом, возможно, сделают и PC-версию.

Были на выставке и менее заметные игры от независимых разработчиков: им засветиться на таком мероприятии куда проще. Выделялась свежеанонсированная **Swarm**, вариация на тему **Pikmin** от **Hothead Games**, создателей недавней **DeathSpank** и игр по Penny Arcade. Почти незамеченной прошла первая демонстрация новой игры Джонатана Блоу, автора гениального пазл-платформера **Braid**. Его следующий проект — **The Witness**, в котором зрителям предлагалось от первого лица бродить по пасторальному острову и решать головоломки, — прошел почти незамеченным, а сам разработчик охотно согласился, что игра еще далека от завершения и судить там особо нечего.

Гораздо больше порадовал Уоррен Спектор, который выступил с обращением на открытии выставки. В нем он отметил, что ему не нравится презрительное отношение большинства хардкорных игроков к казуальным играм, и призвал относиться к ним поспокойнее. Спектор назвал игры «одной из форм искусства», которой уход в мейнстрим пойдет только на пользу, а ненавистникам популяризации посоветовал оглянуться вокруг и перестать жить в своей скорлупе. Хотя вот если бы все казуальные игры были такими, как его собственный **Epic Mickey** для Wii (который выглядит почти законченным), то мы совершенно не против.

Магазины сети GameStop перестали принимать заказы на новый **Medal of Honor** на всех территориях, расположенных поблизости от военных баз США. Сделано это из-за того, что в мультиплеере игры можно играть за талибов, а американская армия до сих пор несет потери в Афганистане.

Тим-менеджмент

ТИМ ШЕЙФЕР НЕ ЖЕЛАЕТ БЫТЬ «АРТХАУСНЫМ РАЗРАБОТЧИКОМ»

Тим Шейфер (без напульсников) на премьере коммерческой игры Brutal Legend.

Байкеры из Full Throttle впервые слышат слово «артхаус».

Как известно, любой малобюджетный артхаусный режиссер мечтает снять дорогой, насквозь коммерческий блокбастер (что и делает при первой возможности), а Майкл Бэй — авторское кино за три копейки. Наш старый знакомый Тим Шейфер явно относится к первой категории — в недавнем интервью порталу GamesTM он сказал, что страшно не любит, когда его и его студию **Double Fine** называют артхаусными разработчиками. «*Это самый худший ярлык на свете. Думаю, давно нужно было сказать людям: Psychonauts — если вы приглядитесь к ней — это очень коммерческая игра, да и Brutal Legend тоже*». Кажется, что статус «артхауса» этим играм обеспечили только малые продажи (хотя это относится скорее к **Psychonauts**, **Brutal Legend** свой миллион копий все-таки набрала), да и квесты, которые Шейфер делал в составе **LucasArts** для начала 90-х, были вполне мейнстримовым жанром. Просто нужно понимать, что и авторские проекты при желании могут быть очень успешными, а голимый мейнстрим не заработать ни рубля. Именно это и пытался сказать журналистам Тим, а вовсе не то, что на создание сюжетов и персонажей своих игр его вдохновляет исключительно изучение чартов NPD.

Да и с чувством юмора у знаменитого геймдизайнера по-прежнему все в порядке: «*Однажды мы сделаем большой хит, и тогда люди скажут — Double Fine продалась! Но правда в том, что мы мечтаем об этом еще со времен нашей первой игры*». Что лишний раз подтверждает на сайте студии, отвечая самому себе на вопрос о том, когда же он сделает сиквелы Psychonauts и Brutal Legend: «*Если кому-то жмут карман несколько миллионов долларов и он готов помочь нам сделать крутой сиквел, дайте мне знать!*» А когда речь заходит о смерти жанра адвенчур, Шейфер вместо ответа просто-напросто обещает дать по лицу тому, кто будет докучать этим вопросом в следующий раз.

Но если судить по последней игре самого Шейфера (напоминаем — ярого проповедника мейнстрима), то адвенчуры все-таки имеют право на жизнь. Но только при условии не быть слишком дорогими в производстве и распространяться цифровым способом. **Costume Quest**, выходящий 31 октября исключительно в XBLA и PSN (о PC-версии пока ни слова), как раз такой. Квест с элементами RPG, посвященный приключениям маленького мальчика, чью сестру похитили монстры на Хэллоуин, вряд ли станет значительным событием в жанре. Но если уж мастерам адвенчур угодно развлекаться подобным образом (Рон Гилберт, работавший с Тимом в LucasArts, недавно тоже выпустил простенькую экшен-RPG **DeathSpank**), то мы и не против.

К счастью, Шейфер уточнил, что два других проекта, находящихся в разработке у Double Fine, финансируются издательством **THQ** и будут выпущены на дисках.

На выставке Tokyo Game Show, которая пройдет на следующей неделе в Токио, EA и DICE покажут независимое дополнение **Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam**.

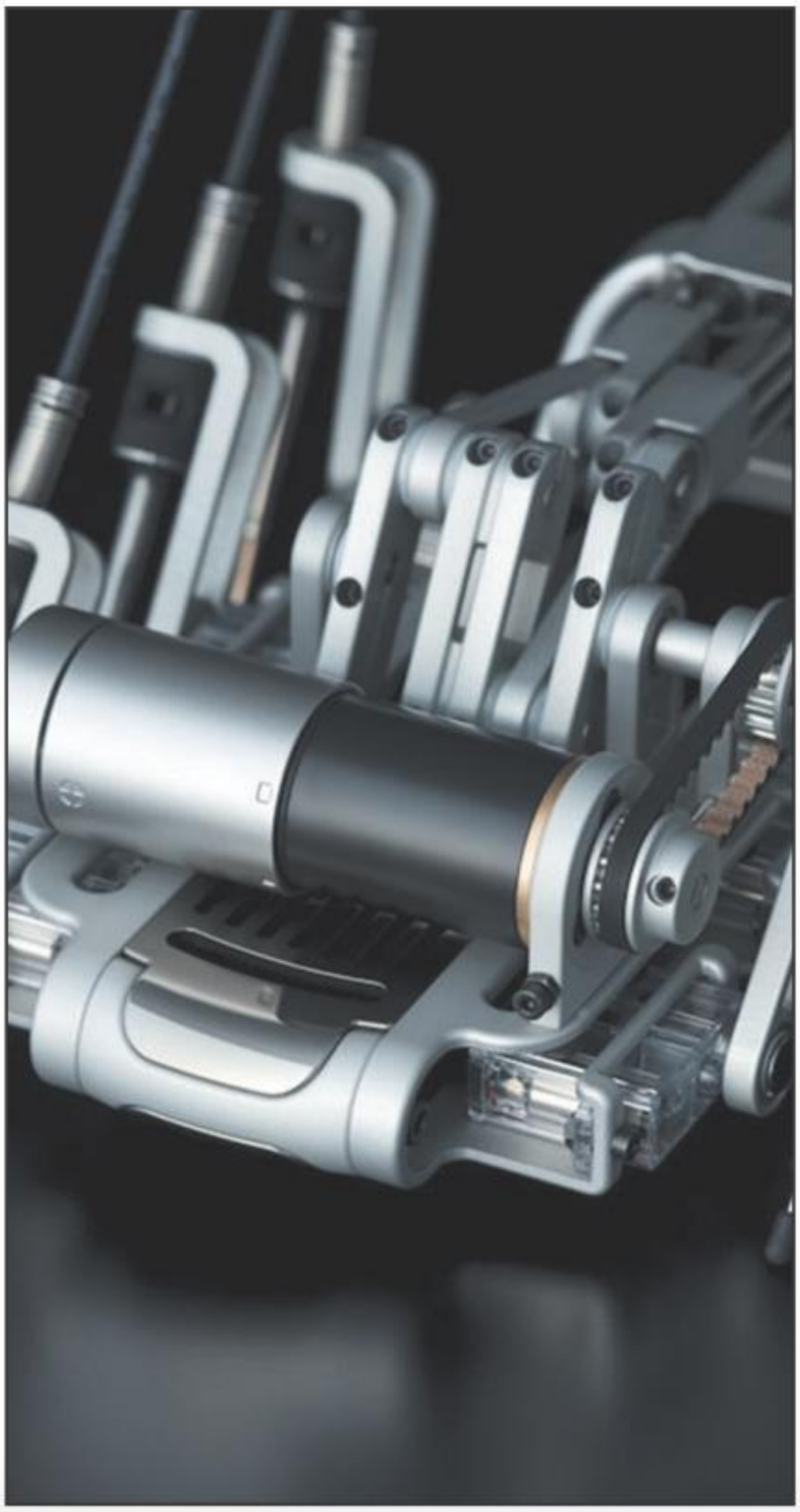
ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Мимикрия

РОБОТЫ НАУЧИЛИСЬ ПОДРАЖАТЬ НАСЕКОМЫМ

Мы узнали ответ на вопрос «насколько жуткими могут быть роботы»! Узнайте и вы — посмотрите видеодемонстрацию возможностей нового робожука Phasm от Takram Design Engineering. К большому счастью, устройство пока умеет только бегать, используя принцип передвижения некоторых насекомых с шестью конечностями. Что ж, создатели преуспели в копировании механизмов матушки-природы: робот в движении действительно напоминает странного механического таракана с увеличенными усиками.

Устройство демонстрируют в Научном музее города Токио, Япония. Будем надеяться, что там робот и останется и нам никогда не придется закрывать самые маленькие отверстия в своих убежищах во время войны с искусственным интеллектом. Ах да, посмотреть видео можно на YouTube (youtube.com/watch?v= MXfuevXKUEk).



Kingston TECHNOLOGY
HYPER X

ГЕЙМЕРЫ ТОЖЕ ЛЮБЯТ Землю

- Экстремально высокая скорость – до 2133 МГц!
- Модули серии LoVo с ультранизким напряжением – 1,25 В при частоте 1600 МГц и 1,35 В при 1866 МГц
- Комплект с поддержкой профилей XMP
- Техническая поддержка в режиме 24/7
- Пожизненная гарантия

LoVo LOW VOLTAGE

Хотите знать больше? Зайдите на наш сайт **kingston.com/hyperx**

Авторизованные дистрибуторы

INZER INVEST SARL	www.inzer-tech.com
OCS	www.ocs.ru
SuperWave Group	www.superwave.ru
ZEON	www.zeon.ru

Реклама

©2008 Kingston Technology Corporation, 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 США. Все права защищены. Все торговые марки и зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев.

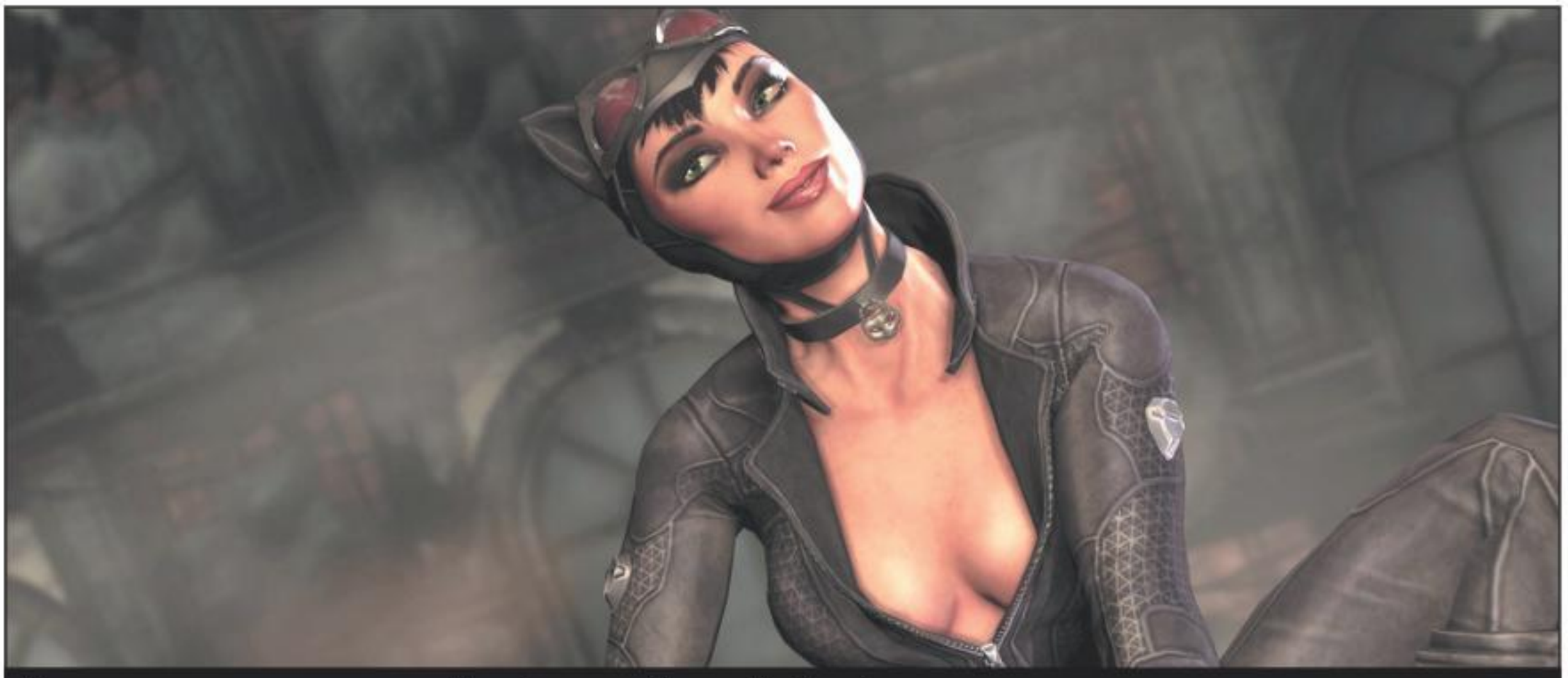
Kingston TECHNOLOGY
COMMITTED TO MEMORY

Telltale Games анонсировали кроссовер **Poker Night at the Inventory**, в котором сойдутся персонажи Sam & Max, Team Fortress 2, Strong Bad's Cool Game, а также герои комиксов Penny Arcade. К сожалению, речь идет всего лишь о симуляторе покера с забавными аудиокомментариями от колоритных соперников.

ПОДРОБНОСТИ

Креста на тебе нет

XBOX 360 ПОЛУЧИТ НОВЫЙ ГЕЙМПАД, НОВЫЕ ЦЕНЫ НА LIVE GOLD И КУЧУ ИГР



Женщину-кошку явно рисовали скорее с Холли Берри, чем с Мишель Пфайфер. Очень-очень жаль.

Настраиваемая крестовина — это еще больше подвижных частей. Не рассыплется ли?

Сценарий Enslaved писал хороший киношный сценарист и писатель Алекс Гарланд, которому и нужно сказать спасибо за слэшер без чертей, кентавров и зомби.

Спор о том, какой геймпад лучше, ведется еще с самого начала продаж Xbox 360 и PS3, и у каждого свои аргументы. Dual Shock 3 легче, компактнее и намного приятнее на ощупь, а котроллер Xbox 360 имеет пару аналоговых «шифтов» позади (очень удобно в гонках) и более удобно расположенные стики (дело вкуса — у тех, кто издавна играл на PlayStation, пальцы давно приняли нужную форму). Главным его недостатком всегда считалась крестовина — не очень отзывчивая, да и на крестовину совсем не похожая. По сути, это была просто круглая кнопка с возможностью нажатия в разных направлениях.

В новой версии беспроводного геймпада разработчики не стали менять привычной формы, но зато подарили возможность выбора. Повернув крестовину, можно превратить ее в классический стрелочный «крестик», удобный для выбора оружия в шутерах или радиостанций в GTA. Кроме того, стики визуально как будто выполнены из менее грубого пластика, а основные кнопки перестали быть разноцветными, что делает их гораздо строже на вид. Новая версия геймпада появится в продаже 9 ноября вместе с зарядным набором Play & Charge по цене $64,99. К сожалению, цены на майкрософтовскую периферию китайской штамповки как были необоснованно накрученными, так и остались.

Но самый дорогой и важный (по мнению **Microsoft**) аксессуар к Xbox 360 — это Kinect, который попрежнему пока вызывает один скептицизм. Уже никого не удивляют слухи о том, что часть функционала Kinect приходится урезать ради приемлемой рыночной цены. Одной из заявленных возможностей устройства было управление главным меню консоли не только жестами, но и голосом. Робин Берроуз, менеджер по маркетингу Xbox Live, в недавнем интервью оговорился, что о запуске этой функции будет объявлено дополнительно после старта продаж, что сразу же расстроило тех, кто оформил предзаказ. Но все не так печально: оказалось, что заявление касается только стран Центральной Европы. Если вы хорошо знаете английский (хотя бы на уровне Бората), японский или мексиканский вариант испанского языка, то разговаривать с консолью можно будет уже в день релиза Kinect. Хотите знать про «мексиканский вариант»? Так это всего лишь политика Microsoft, которые подсчитали, что из 106 миллионов мексиканцев, живущих в Штатах, консоли есть у 13 миллионов. Поэтому родина конкистадоров с ее жалкими 45 миллионами жителей оказалась не в очень выгодном положении.

Еще до выхода Kinect в некоторых странах (США, Канаде, Великобритании, Мексике) произой-

Студия **Hothead Games** анонсировала продолжение (или скорее второй эпизод) пародийной RPG **DeathSpank: Thongs of Virtue**. К сожалению, Рон Гилберт, ответственный за отличный юмор и диалоги в первой части, уже успел покинуть студию.

Mafia 2 запретили в Арабских Эмиратах без объяснения причин. Думается, что арабы не слишком много потеряли, но вот о запрещенных ранее **God of War 3**, **Heavy Rain** и **Dragon Age 2**, наверное, стоило бы пожалеть. Надеемся, что тех, кто скачает игру через тот же **Steam** (а это все еще возможно), все-таки не будут побивать камнями.

дет первое за всю историю существования (с 2002 года) подорожание сервиса Xbox Live Gold. Как известно, для того чтобы чувствовать себя белым человеком, играть по сети и пользоваться всеми возможностями Xbox Live, нужно платить. Цены на Gold-подписку не менялись с самого старта сервиса — $50 год, $20 — за три месяца, $10 — за один. С первого ноября эти цены пересмотрят, и теперь годичная подписка будет стоить $60, трехмесячная — $25, месячная — $15. Поскольку в России Xbox Live еще только предстоит запустить, то и повышать у нас пока нечего. Справедливости ради нужно сказать, что только за последний год в Xbox Live добавили кучу новых возможностей: поддержку Facebook, Twitter, Last.fm и телевидения по запросу. Так что подписка по цене одной игры — это не так уж и разорительно. Впрочем, индустриальный аналитик Майкл Патчер (который верно предсказал первое повышение цены) утверждает, что скоро Microsoft пойдет дальше и сделает «платиновую» версию подписки ценой в $100.

Правда, особо сильных эксклюзивов, кроме **Halo: Reach**, у них в этом году больше не ожидается. В ноябре, аккурат перед выходом **Gran Turismo 5**, Microsoft собирается выпустить **Forza Motorsport 3: Ultimate Collection**, на которую не стоит особо обращать внимание тем, кто уже играл, — по сути, это обычная FM3 со всеми DLC в комплекте. Поэтому лучше сразу обратить внимание на мультиплатформу. Студия **Ninja Theory**, которая сделала одну из первых PS3-игр **Heavenly Sword**, уже вот-вот готовится выпустить **Enslaved: Odyssey to the West** — на наш взгляд, одну из самых потенциально интересных игр осени. Герой слэшера — мужчина по кличке Обезьяна — защищает от взбесившихся роботов и провожает до школы рыжеволосую девушку, которая (вот пикантная подробность) держит пальчик на кнопке управления смертельным ошейником и может убить героя за любой отказ подчиняться ей. Примерить на себя отношения раба и госпожи можно будет уже начиная с 8 октября.

Еще одной важной игрой для Xbox 360 по-прежнему остается

Едва ли Fallout: New Vegas удастся сказать что-то новое на тему отношений людей и роботов.

Fallout: New Vegas, про которую на этот раз напомнила рейтинговая комиссия ESRB. Кроме ожидаемых и горячо приветствуемых фич вроде крови, насилия, употребления алкоголя, крепких выражений и общения с проститутками, игре также приписали намеки на секс с роботами, который не показывают на экране (он в этот момент становится черным), но явно комментируют за кадром. Стоит ли говорить, что за такой набор игра тут же схлопотала рейтинг «Mature»?

Но если New Vegas выйдет уже в октябре, то **Batman: Arkham City** предстоит ждать еще по меньшей мере год. Зато разработчики наконец-то показали первые скриншоты из игры, на которых, кроме Бэтмена, можно увидеть и его врагов — Женщину-кошку и Двуликого. Сама игра переместится из стен психбольницы на улицы города Аркхем, поэтому главный вопрос, который у нас есть к ней, — дадут ли порулить бэтмобилем а также прочей бэттехникой? А продолжение рассказа о главных играх ближайшего будущего (и не только для Xbox 360) вы сможете прочитать в большом репортаже с gamescom.

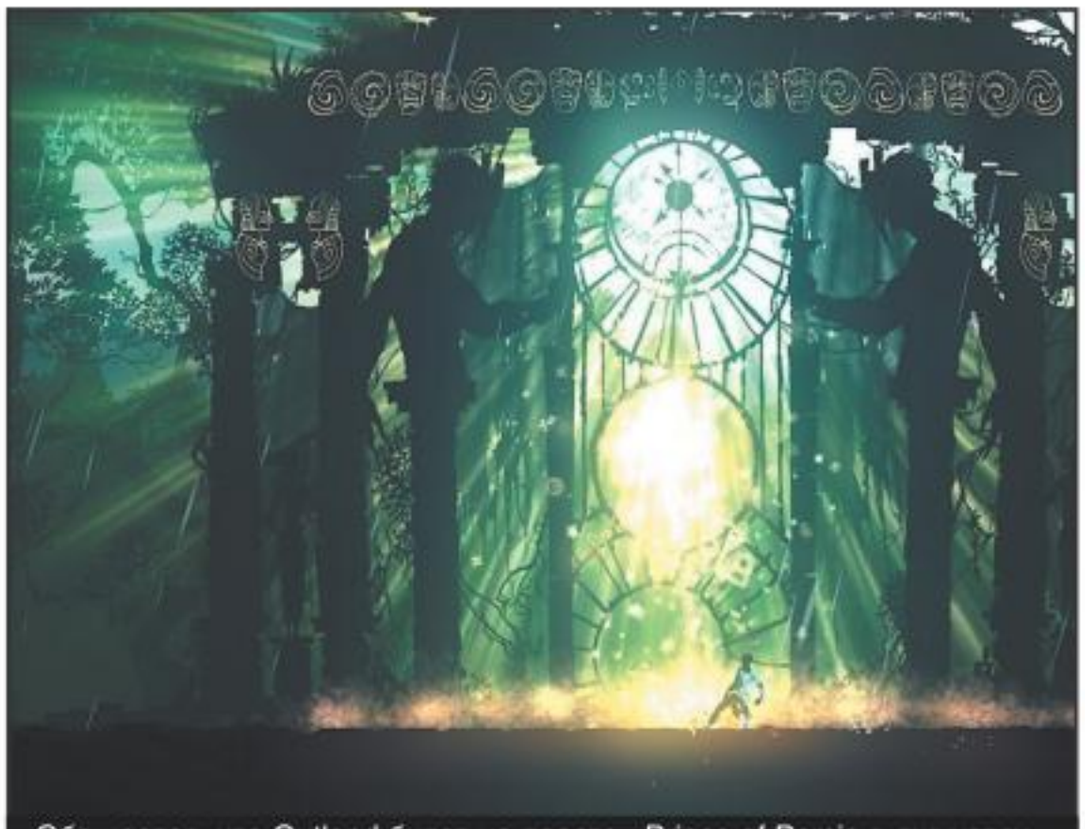
Стало известно, что рэпер Снупп Дог впервые появится в серии **Rock Band** — несколько треков артиста уже можно загрузить как DLC. А его коллега по ремеслу RZA будет крутить пластинки в DJ Hero 2.

АНОНСЫ

Но зато на стадион проходил бесплатно он

ОФИЦИАЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР FERRARI, А ТАКЖЕ ДРУГИЕ МАЛОЗАМЕТНЫЕ АНОНСЫ МЕСЯЦА

В качестве бонуса всем заказавшим Top Spin 4 через магазины сети GameStop достанется теннисист Андре Агасси в парике.



Обещается, что Outland будет не просто «Prince of Persia в джунглях». Но визуальный стиль нам уже нравится.

Таких подробных моделей болидов «Формулы-1» нет даже в F1 2010.

«Хотите попасть в итальянский городок Маранелло, прокатиться на настоящей гоночной Ferrari и пообщаться с гонщиками «Формулы-1»? Тогда покупайте новый симулятор Ferrari Racing Academy и участвуйте в соревновании сильнейших!» Такую, ну или почти такую чепуху написал бы любой начинающий маркетолог родом из России, но, к счастью, в Ferrari работают совсем другие люди. Им достаточно сказать, что **Ferrari Virtual Academy** — это всего одна машина и три трассы. Но машина эта — до миллиметра воссозданный по чертежам виртуальный болид Ferrari F10, на котором инженеры команды тестируют настройки, а Фернандо Алонсо и Фелипе Масса тренируются перед гонками. А трассы — воссозданные методом лазерного сканирования автодромы Фьорано (испытательный полигон Ferrari), Мьюджелло и Нюрбургринг. Теперь этот симулятор, изначально предназначенный строго для использования внутри команды «Формулы-1», будет доступен каждому по цене всего $15.

По крайней мере, хоть какая-то его часть. Ведь настоящий симулятор, на котором тренируются пилоты, благодаря сложнейшим механизмам имитации перегрузок, пяти трехмерным (!) экранам, десяти компьютерам с 60 гигабайтами оперативной памяти на борту и мощнейшей звуковой системе весит почти 200 тонн и потребляет 130 киловатт энергии. И стоит далеко не $15, а многие-многие миллионы долларов. Но даже если убрать все это дорогостоящее оборудование — останется виртуальная модель F10, максимально приближенная по поведению к реальной, и картинка, которую видят пилоты на своих огромных экранах. Многие поклонники симуляторов могли о таком только мечтать.

Ах да, еще там можно будет попытаться побить время действующих пилотов «Феррари» и других покупателей Ferrari Virtual Academy. А если получится — действительно попасть в Маранелло и прокатиться на настоящей «Феррари». Доступен симулятор с 9 сентября на сайте ***www.ferrarivirtualacademy.com***

Другой недавно анонсированный спортивный симулятор — **Top Spin 4** — ничего подобного не предлагает, ведь посвящен теннису и рассчитан совсем на иную аудиторию (игра выходит на всем, кроме PC). Интересно в нем другое — разработкой занимаются создатели **Mafia 2** из студии **2K Czech**, которые до этого никогда не делали спортивных симуляторов. Но такова политика **Take-Two**: новая часть Top Spin — новый разработчик.

Что же касается **Ubisoft**, то они в последнее время предпринимают кое-какие попытки очистить свою карму от имиджа второй после **Activision** фабрики сиквелов и анонсируют все больше интересных новых игр. Вслед за галлюциногенной ритм-игрой **Child of Eden** и стратегией **From Dust** (о которой вы можете прочитать в превью этого номера) последовал платформер **Outland**. Пока о нем известно лишь то, что геймплей игры будет завязан на цветах, как в японской аркаде **Ikaruga**, где отличать разные типы врагов друг от друга приходилось только по цвету. Прыжки и экшен тоже будут — не зря при первом взгляде на скриншоты Outland сразу вспоминается **Prince of Persia** 2008 года.

«Пятая часть Devil May Cry станет ближе ко вкусам западных игроков», — сказал продюсер **Capcom** Кейжи Инафунэ. Ранее ходили слухи, что ее разработка тоже отдана западной студии, а именно — **Ninja Theory**, которые только что закончили **Enslaved**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Где деньги, Лебовски?

В СЕВЕРНОЙ КОРЕЕ ДЕЛАЮТ НЕ ТОЛЬКО РАКЕТЫ

Интересные подробности раскрыло информационное агентство Bloomberg. Оказывается, мобильные игры **Big Lebowski Bowling** и **Men in Black: Alien Assault**, выпущенные в 2007 году **Ojom GmbH**, подразделением немецкого издательства **Jamba** (впоследствии купленного американской **News Corp.** и переименованного в **Fox Mobile**), были на самом деле разработаны… сотрудниками северокорейской Генеральной федерации науки и технологии.

Чувак тут, как всегда, ни при чем — он вообще чужд любой суеты.

Это вовсе не повод утверждать, что все видеоигры тайком от нас делаются под контролем Ким Чен Ира, — хотя бы потому, что в стране, где постоянно не хватает электричества, это невозможно. Вдобавок большинство игр для мобильных телефонов, как правило, ужасный шлак, да и стоят в производстве гораздо дешевле, чем большие проекты. Возможно, как раз поэтому западные издатели не упускают случая сэкономить и отдают разработку таких проектов азиатским студиям — мы же привыкли, что большую часть аутсорсинга (3D-модели и текстуры) для западных игр выполняют китайские моделлеры и художники.

Но смысл новости не в том, чтобы установить этот и так известный факт. А в том, чтобы подивиться тому, что игра с гениальными персонажами Джеффа Бриджеса и Джона Гудмена вышла только на мобильниках. Увидеть такое на больших платформах было бы как минимум забавно — ведь в фильме Чувак так ни разу и не играл в боулинг по-настоящему.

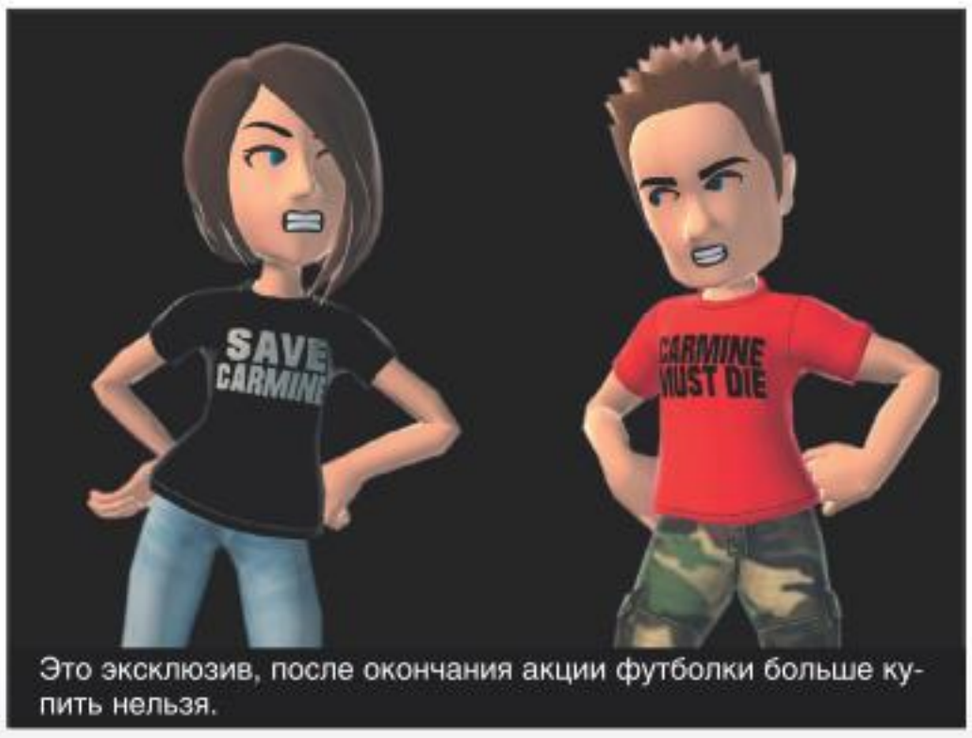
ПОДРОБНОСТИ

Казнить нельзя помиловать

EPIC GAMES РЕШАЮТ СУДЬБУ СОЛДАТА ПРИ ПОМОЩИ ИГРОКОВ

У разработчиков **Gears of War** есть одна традиция — в каждой новой игре убивать по одному из братьев Кармайнов (это те, что постоянно носят шлемы с зелеными «глазами»). К третьей части в живых остался только один — Клейтон Кармайн, но похоже, что ангел-хранитель у парня оказался более способным, чем у двух старших братьев. Клейтону дали шанс выжить, передав решение в руки игроков. **Epic Games** некоторое время назад организовали продажу виртуальных футболок с надписями «Спасем Кармайна» и «Кармайн должен умереть» для аватаров игроков в Xbox Live. Какая из них лучше продастся — так и будет.

Деньги, которые были заработаны во время проведения акции «Судьба Кармайна» (а это ни много ни мало $150 тыс.), были направлены в фонд благотворительной организации Child's Play, которая снабжает игрушками детские больницы в США и некоторых других странах. О том, какая судьба ожидает бедолагу-солдата, станет известно только будущей весной, с выходом **Gears of War 3**. Можно начинать делать ставки. Мы ставим на то, что братца обязательно кто-нибудь сожрет.



Это эксклюзив, после окончания акции футболки больше купить нельзя.

KINGMAX®
Yours forever
Невидимый радиатор,
немыслимая производительность
NANO
Thermal Dissipation Tech
HERCULES
Революционные игровые
модули памяти Hercules
Технология охлаждения
Nano Thermal Dissipation
★ Превосходные результаты охлаждения для большего разгона
★ Нет тяжеловесных радиаторов - лучше циркуляция воздуха в корпусе
★ Компактный продукт и упаковка - выше экологичность
• 240-pin DDR3 1600/2000/2200 МГц
• CAS-латентность:1600/2000 МГц-CL9; 2200 МГц-CL10
• Объем: Одноканальная 1ГБ/2ГБ/4ГБ Двухканальная 2ГБ/4ГБ/8ГБ
Дистрибьютор:
Merlion www.merlion.ru
Реклама
KINGMAX Group
www.kingmax.com

Гейб Ньюэлл объявил, что в следующем году **Valve** сделает три важных анонса, но не уточнил, будет ли среди них игра с цифрой «3» в названии. А уж тем более — дату самих анонсов.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Кроссовки из будущего

МЕЧТА ЛЕНТЯЯ

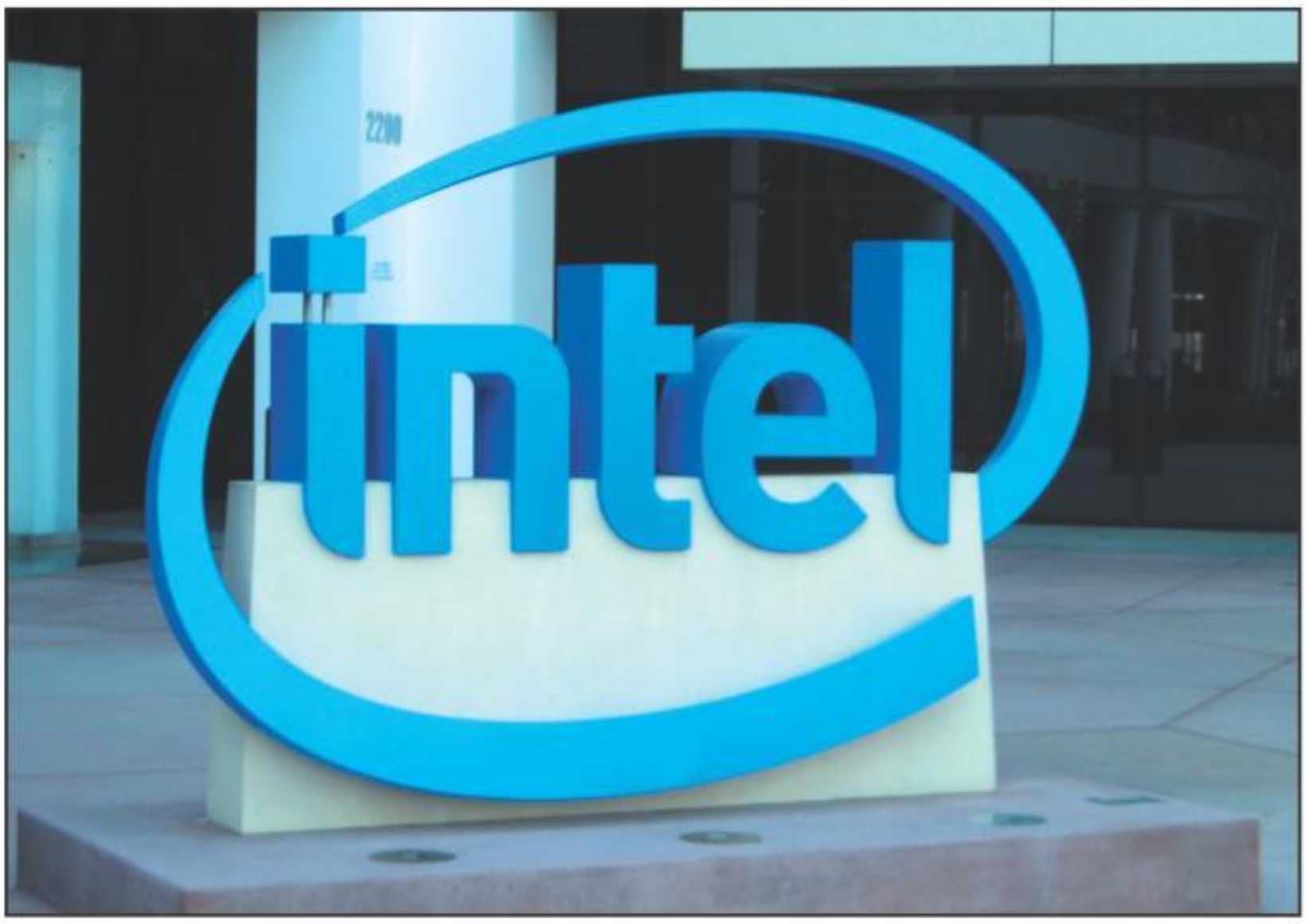
Чудесные кроссовки Марти Макфлая из второй части фильма «Назад в будущее», возможно, станут реальностью в не таком уж отдаленном будущем — компания Nike запатентовала систему автоматического завязывания шнурков. Кажется, все мировые проблемы отходят на второй план, а жизнь выглядит чуточку краше — возможно, нам больше не придется нагибаться и крутить в пальцах скользкие неудобные веревочки.

Начинать откладывать деньги пока рано — патенты превращаются в реальные продукты довольно редко. В любом случае хочется верить, что у Nike все получится. Действие фильма происходит в 2015 году, и, стало быть, в запасе еще целых пять лет. К слову, сами чудо-кроссовки, если они когда-нибудь появятся на рынке, будут оснащены аккумуляторами и, зачем-то, системой фонариков. На очереди антигравитационный скейтборд, летающие автомобили и безразмерная куртка.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Тайные письмена

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ПРОЦЕССОРОВ SANDY BRIDGE



До релиза новой процессорной микроархитектуры Intel Sandy Bridge остается не так много времени. Нашим коллегам удалось узнать, как будут называться будущие процессоры и как расшифровываются наименования. Разумеется, вся информация — из разряда слухов.

Самой мощной моделью Sandy Bridge во время релиза станет Core i7 2600K. К первой части названия не возникает вопросов, тут все по-старому. Но... откуда взялся четырехзначный индекс? По данным сайта Fudzilla.com, первая цифра указывает на поколение процессоров. Соответственно, Sandy Bridge — это второе поколение Intel Core iX. Три оставшиеся цифры указывают на конкретную модель. Буква «K» в конце говорит о разблокированном множителе. В меру элегантно и в то же время громоздко — четырехзначные индексы сильно усложняют восприятие. Помимо нового названия, процессоры получат улучшенную версию технологии Turbo Boost для автоматического разгона ядер под разной нагрузкой и многое другое.

Интернет-магазин Amazon.com планирует представить несколько новых гаджетов под собственным брендом — у электрокниги Kindle появятся родственники. Устройства будут предназначены для быстрой и простой покупки товаров, предлагаемых Amazon (музыка, фильмы и так далее).

Qualcomm выпустит флагманскую модель мобильного процессора Snapdragon с частотой 1,5 ГГц и двумя ядрами. Чип должен появиться в конце 2010 года, так что смартфоны и планшетные компьютеры на его основе будут анонсированы еще позже. Процессор сможет обрабатывать HD-видео в разрешении 1080p и многое другое.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Тролли победили

МИЛЛИОН И ЖЕЛАТЕЛЬНО СРАЗУ

Патентные тролли иногда добиваются своего. Так, компании Rambus, которая давно не представляла ни одной значимой для индустрии технологии, удалось засудить NVIDIA — калифорнийский разработчик чипов и чипсетов согласился выплачивать роялти за использование мифических патентованных технологий Rambus.

Отныне «зеленым» придется отчислять 1% прибыли с продаж контроллеров памяти SDR и 2% с прибыли контроллеров DDR, DDR2, DDR3, LPDDR, LPDDR2, GDDR2, GDDR3, GDDR4, GDDR5. Разумеется, решение выплачивать роялти было навязано судом — иначе NVIDIA могла лишиться права продавать продукты-нарушители на территории США. Соглашение между NVIDIA

и Rambus вступило в силу 12 августа 2010 года. Жаль, что мы не можем назвать точную сумму, которую придется отчислять «зеленым» в адрес троллей.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Хард и софт

INTEL ПОКУПАЕТ РАЗРАБОТЧИКА АНТИВИРУСОВ

McAfee®

Компания Intel анонсировала планы на покупку разработчика популярного антивирусного программного обеспечения McAfee. Сделка обойдется микропроцессорному гиганту в $7,68 миллиарда, это примерно на 60% больше, чем реальная рыночная стоимость конторы. Ответить на вопрос «зачем?» не так просто.

Боссы Intel ссылаются на повсеместное распространение подключенных к интернету устройств — смартфонов, игровых приставок, холодильников и хлебопечек. Всю эту технику и хранимые на ней данные придется адекватно защищать. Микропроцессорный гигант видит большие перспективы для антивирусного программного обеспечения — с покупкой McAfee компания Intel начнет выходить на новый для себя рынок и, соответственно, получать прибыль с уже существующих корпоративных клиентов McAfee.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Корпоративный планшет

НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ХИПСТЕРОВ

Сотрудник журнала Wall Street Journal Бен Ворсен отметил необычный тренд — различные бизнесы преодолели страх перед электронными устройствами и начали закупать планшетные компьютеры Apple iPad для своих сотрудников. Обычно корпорации боятся подобных экспериментов из-за спорной защиты, однако в случае с iPad работа подразделений системных администраторов и служб безопасности только упрощается — данные на планшете можно зашифровать, потоками информации легко управлять.

Отличной индикацией успеха iPad на корпоративных рынках стала динамика скачиваний приложения Citrix для доступа к внутренним корпоративным ресурсам — программу купили 145 000 раз! Из очевидных преимуществ планшета над ноутбуками отмечают менее высокую цену, моментальную загрузку и длительное время работы. А использовать планшеты можно, например, на собраниях и презентациях — нужная информация просто транслируется по Wi-Fi, чтобы все участники могли видеть ее одновременно.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Горячий плеер

НЕДОКУМЕНТИРОВАННАЯ ФУНКЦИЯ IPOD NANO

Компании Apple понадобилось 4 года, чтобы согласиться на замену бракованных экземпляров плееров iPod nano самого первого поколения на территории Японии. Напомним, устройства продавались в период с сентября 2005 по декабрь 2006 года. Японские власти назвали три десятка случаев перегрева, четыре из них привели к серьезным ожогам.

Сама Apple открещивается от обвинений — разработчик считает, что во всем виноват производитель аккумуляторов. Теперь компания готова бесплатно заменить батарейку в любом перегревающемся плеере iPod nano первого поколения. По данным новостного агентства Reuters, японские власти очень довольны решением компании, но все же считают его несвоевременным.

Тем временем, адские плееры продолжают устраивать беспорядки: персоналу токийского метропоезда на линии Denentoshi пришлось остановить состав из-за внезапно возникшего едкого запаха в салоне одного из вагонов. Линия «встала» на

целых 8 минут — до того, как сотрудники метро Токио выяснили, что в появлении гари виноват MP3-плеер одного из пассажиров. Обычная задержка на линиях японского метрополитена составляет 20 секунд — можете представить сами, что случилось на загруженных станциях после 8-минутного опоздания поезда. Apple продолжает делать вид, что это ее не касается.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
12 октября	**Medal of Honor**	Некогда главный конкурент Call of Duty собирается взять реванш (PC, 360, PS3).	80%
15 октября	**Lost Planet 2**	Продолжение геноцида акридов на слегка оттаявшей планете E.D.N. III (PC).	50%
19 октября	**DJ Hero 2**	Любителям ночных клубов, диджеев и виниловых пластинок никак нельзя пропускать эту игру (360, PS3, Wii).	80%
19 октября	**Fallout: New Vegas**	Развитие идей Fallout 3, но от Obsidian Entertainment, костяк которой когда-то придумал и воплотил в жизнь оригинальную дилогию (PC, 360, PS3).	90%
19 октября	**Vanquish**	Японский ответ Gears of War от создателей Bayonetta. Полуголых девок вроде бы нет, зато роботов и лазеров предостаточно (360, PS3).	80%
26 октября	**Fable 3**	Сказочная ролевая игра о том, как это сложно — управлять собственным королевством. Игра выйдет и на PC, но позже консольной версии (360).	ХИТ
26 октября	**Star Wars: The Force Unleashed 2**	Продолжение похождений Старкиллера, тайного ученика Дарта Вейдера (PC, 360, PS3, Wii, DS).	70%
2 ноября	**God of War: Ghost of Sparta**	Портативный Кратос для тех, кому God of War 3 показалось маловато. Разработчики обещают выжать все соки из PSP (PSP).	85%
3 ноября	**Gran Turismo 5**	Королевские гонки, не нуждающиеся в представлении. Разработчики мамой клянутся, что больше переносов даты релиза не будет (PS3).	ХИТ
9 ноября	**Call of Duty: Black Ops**	Очередная игра серии, которая не нуждается в представлении. На этот раз главная тема — холодная война (PC, 360, PS3, Wii).	80%
12 ноября	**LittleBigPlanet 2**	Если первая часть LBP была всеобъемлющим конструктором двухмерных платформеров, то вторая часть станет конструктором игр практически любого жанра (PS3).	90%
16 ноября	**Assassin's Creed: Brotherhood**	В новом Assassin's Creed Эцио собирает собственное братство ассасинов. Впервые в серии появится мультиплеер (PC, 360, PS3).	80%
16 ноября	**Need for Speed: Hot Pursuit**	EA наконец-то поняла, по какой Need for Speed соскучились игроки. По той самой, которая с мигалками и требованием прижаться к обочине. Игру делают авторы Burnout (PC, 360, PS3, Wii).	ХИТ
Осень	**Divinity 2: Flames of Vengeance**	Долгожданный финал противостояния Дамиана Проклятого и светлых сил. Издание второе: улучшенное, дополненное (PC, 360).	75%
Осень	**Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned**	Экшен-RPG во вселенной «Пиратов Карибского моря», не приуроченная к будущему фильму. Есть надежда на хорошую игру (PC, PS3, 360).	80%
2010	**The Oddbox**	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddysee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые (PC).	70%
25 января 2011	**Dead Space 2**	Инженер Айзек Кларк продолжает стратегически расчленять некроморфов плазменным резаком. На этот раз и за пределами «Ишимуры» (PC, 360, PS3).	85%
Начало 2011	**Driver: San Francisco**	Попытка реанимировать популярную некогда серию Driver. В главной роли — все тот же Таннер, только на этот раз в коматозном состоянии (PC, 360, PS3, Wii).	70%
9 февраля 2011	**Portal 2**	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо (PC, 360).	ХИТ
Начало 2011	**Test Drive Unlimited 2**	Продолжение хорошего гоночного симулятора с замечательным сетевым режимом. Теперь два острова вместо одного (PC, 360, PS3)!	80%
8 марта 2011	**Dragon Age 2**	Продолжение лучшей ролевой игры 2009 года. С другими героями и в другой части мира (PC, 360, PS3).	ХИТ
22 марта 2011	**Crysis 2**	Из джунглей обычных переносимся в джунгли каменные — Нью-Йорк. И учиняем там погром. На этот раз и на консолях тоже (PC, 360, PS3).	70%
Март 2011	**Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
Весна 2011	**F.E.A.R. 3**	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Получить ответы на эти вопросы вы сможете в следующем году (PC, 360, PS3).	70%
2011	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
2011	**Max Payne 3**	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—

Medal of Honor

DJ Hero 2

Vanquish

God of War

Driver

Dead Space 2

Dragon Age 2

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Civilization 5	**Пятая часть знаменитой «Цивилизации» от Сида Мейера (PC).**	80%
Darksiders	**Слэшер, в котором главного героя зовут, на секундочку, Война. С во-от такенным мечом и верным конем (PC).**	75%
Dead Rising 2	**Продолжаем мочить зомби граблями, тележками, скамейками, гитарами, бензопилами, катанами, садовыми ножницами и оленьими рогами (360, PS3).**	80%
Guitar Hero: Warriors of Rock	**Guitar Hero ступает на путь Brutal Legend и обзаводится сюжетом про Сатану и демонов. Геймплей, впрочем, остается почти без изменений (360, PS3, Wii).**	80%
Final Fantasy XIV	**Японский взгляд на то, какой должна быть многопользовательская ролевая игра (PC).**	70%
King's Bounty: Перекрестки миров	**Второй аддон для отечественной King's Bounty добавит в игру одну сюжетную и две независимых кампании. Также обещают хороший редактор для мододелов (PC).**	85%
Tom Clancy's HAWX 2	**Вторая попытка Ubisoft сделать интересный аркадный авиасимулятор на манер консольного Ace Combat (PC, 360, PS3, Wii).**	70%
Two Worlds 2	**Продолжение не самого успешного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds (PC, 360, PS3).**	50%

Civilization 5

Dead Rising 2

King's Bounty

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Отечественные локализации

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

ELECTRONIC ARTS
- FIFA 11

1С-СОФТКЛАБ
- Fallout 3: Золотое издание
- Амнезия: Призрак прошлого

БУКА
- F1 2010
- R.U.S.E.
- SBK X Superbike World Championship
- SuperStars V8 Next Challenge

АКЕЛЛА
- В западне
- Кровь на колесах: Ночная резня
- Морские разбойники
- Спидвей: Кубок суперлиги

НОВЫЙ ДИСК
- Dreamkiller: Демоны подсознания
- Torchlight
- Детектив Бертон: Дело №2 — Наблюдатель
- Империя красоты: Путь к успеху
- Командир: Западный фронт
- Круг тьмы
- Летние игры
- Маскарад: Смертельная подделка
- Мистические хроники 2: Дерево жизни
- Наследие королей
- Пляжный курорт
- Смерть как искусство 3: Карты судьбы

РУССОБИТ-М
- 101 любимчик: Морские животные
- Колыбель света: Граница миров
- Мистические истории: Джек-потрошитель
- Ник Чейз: Смертельный бриллиант
- Тропико 3: Абсолютная власть. Дополнение

Новые анонсы

1С-СОФТКЛАБ
- Football Manager 2011 (осень)

АКЕЛЛА
- Shattered Horizon (конец года)
- The Ball (конец года)
- Моя первая железная дорога (конец года)

НОВЫЙ ДИСК
- Deus Ex: Human Revolution (начало 2011)
- EverQuest 2: Destiny of Velious (8 февраля 2011)

Deus Ex: Human Revolution

R.U.S.E.

Исправляемся

«Игромания» № 9/2010

- R&S, стр. 48, превью **Deus Ex: Human Revolution**. В оригинальном **Deus Ex** невозможно было убить любого встречного. Некоторые персонажи были «неубиваемы» по сюжету до определенного момента.
- R&S, стр. 70, рецензия на **Mafia 2**. Первую и последнюю главы в действительности разделяют не 6, а почти 8 лет.

Жанр
Шутер
Издатель
2K Games
Разработчик
Irrational Games
Похожесть
BioShock
System Shock
Мультиплеер
Не объявлен
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2012 год

СТРАНА СВОБОДНЫХ

Максим Еремеев

ЧТО? BioShock Infinite, новая игра Кена Левина.
ГДЕ? Нью-Йорк, отель «Плаза».

BIOSHOCK INFINITE

«Игромания» отправляется в летучий город Колумбию, чтобы разобраться с сумасшедшими американскими патриотами, механическими лошадьми и кибергориллами

ниже происходит другое, не менее важное событие. Кен Левин со товарищи наконец-то презентует новую игру. Первую со времен **BioShock**.

Взлететь на воздух

Жаркий нью-йоркский вечер. Солнце шпарит ничуть не слабее, чем в июльской Москве, но перед главным входом отеля «Плаза», прямо через дорогу от Центрального парка, собралась небольшая толпа. Внутри сенатор Чарльз Ренгл празднует день рождения, а снаружи перекрикивают друг друга его сторонники и противники (Чарльза недавно уличили в махинациях с налогами, и теперь ему грозят суд и отставка). Для торжества снят третий этаж гостиницы, а в конференц-зале этажом

О том, что **Irrational Games** работают над новым проектом, знали все. Но лишь недавно стало известно, что студия наконец-то готова сорвать со свежей игры покров тайны и представить ее публике. Пресс-ивент готовился в строжайшем секрете: даже приглашенные на презентацию журналисты до самого последнего момента не знали, что же именно ожидает их в Нью-Йорке, а фанаты Irrational чуть не сломали себе мозги, пытаясь угадать, какой сюрприз готовят разработчики: **Freedom Force 2** или все-таки (чем черт не шутит!) **System**

Местная «статуя Свободы» подозрительно похожа на Элизабет.

Обитатели Колумбии передвигаются между зданиями по таким вот рельсам. Зацепились специальным крючком — и вперед. Вам тоже предстоит на них покататься.

Shock 3? Поэтому когда на сцене наконец появился сам Кен и после короткого приветствия произнес заветное: «А теперь наша новая игра!» — в зале моментально воцарилась мертвая тишина. А всего через минуту гости разразились аплодисментами. Немудрено: как выяснилось, пока **2K Marin** собирали **BioShock 2**, подопечные Кена активно размышляли о будущем своего главного франчайза. И придумали **BioShock Infinite**.

Итак, подводный город покинут навсегда. Место действия новой игры — летающий мегаполис Колумбия. Парящий в воздухе город (падать домам не дают заменяющие фундамент аэростаты) задумывался как демонстрация правильности и перспективности американского образа жизни. Колумбия летала по свету, одним своим видом убеждая обитателей дальних стран в том, что с Америкой шутки плохи. Но кое-что создатели Колумбии от восхищенной общественности утаили. По словам Кена, это не просто город, а фактически новая «Звезда смерти». Что конкретно он имеет в виду, пока еще не ясно, но мы точно знаем, что в какой-то момент Колумбия оказалась замешана в жутком международном инциденте (готовы поставить на то, что не обошлось без насилия), а сам город исчез за облаками, как казалось — навсегда. Много лет о нем ничего не было известно, пока в один прекрасный день к Букеру ДеВитту, бывшему сыщику пинкертоновского агентства и главному герою игры, не явился загадочный посетитель.

На первый взгляд, дело у него было вполне обычное: разыскать девушку по имени Элизабет. Но даже у видавшего виды пинкертоновца глаза полезли на лоб, когда выяснилось, что удерживают даму не где-нибудь, а в легендарной Колумбии, мало того — заказчик знает, как туда добраться.

Полная Лапута

За годы многое в воздушном городе поменялось, и не в лучшую сторону. Улицы завешаны плакатами, которые взывают к патриотизму и проклинают «иностранцев и анархистов». Новые правители Колумбии явно привержены теории «крепкой руки» и исповедуют правые взгляды.

Противники в BioShock Infinite мало напоминают сплайсеров. Внешне это обычные люди (по крайней мере большинство из них). Даже их поведение во многих ситуациях кажется вполне нормальным: в какой-то момент главный герой входит в бар, полный местных, и вместо всплеска агрессии натыкается на равнодушные взгляды («а это еще кто приперся?»). Кен поясняет, что многие персонажи в игре будут изначально нейтральны по отношению к Букеру.

Но уже в самом начале презентации становится понятно, что с гражданами Колумбии все же что-то не так. Потому что, понимаете, ни один нормальный человек не станет подметать крылечко, когда за спиной у него дом объят пожаром (за этим занятием мы застаем некую колумбийку). И уж точно у нормального человека от ярости не начинают светиться красным пламенем глаза, и воздух вокруг него не становится вязким, как будто немного иначе преломляющим свет.

Вообще, реальность в BioShock Infinite кажется не более абсолютной и неизменной, чем облако тумана. То и дело мы краем глаза замечаем, как воздух на пару секунд меняет свои оптические свойства (почему? Хотели бы мы знать!) и, кажется, на ходу меняет мир вокруг нас. То ли Irrational решили пойти по пути создателей Assassin's Creed и на самом деле все происходит у главного героя в голове, то ли против нас выступает некая пока неизвестная, но очень могущественная сила.

В любом случае, чтобы вызволить Элизабет из заточения, вам понадобится нечто большее, чем меткость и смекалка. К моменту начала демоверсии герой уже обучился телекинезу, а на второй или третьей минуте, лихо отхлебнув загадочного пойла из отнятой у врага бутылки, научился призывать на помощь стаю воронов, атакующих всех врагов в непосредственной близости. Но это ничто по сравнению со способностями Элизабет. Та, оказывается, мастер каких-то тайных искусств: прямо у нас на глазах она усилием воли поднимает в воздух разбросанные по земле металлические предметы, разогревает до невероятной температуры и слепливает в раскаленный ком, который мы затем швыряем в спрятавшихся в укрытии врагов. Чуть раньше, в другой сцене, девушка призывает хлещущую дождем тучу, которую мы одним ударом ручной молнии превращаем в грозовую (между прочим, настоящее оружие массового по-

Кен обещает, что от колумбийских видов будет буквально кружиться голова.

Жители Колумбии страдают от частых перемен настроения: тихо пьянствующий мужчина в следующую секунду может вскочить с места и, например, начать стрелять в вас из гаубицы.

Единственное, что в BioShock Infinite сейчас безусловно плохо, — это скриншоты: они совершенно не передают тех былинных событий, которые происходят в игре.

ражения). Как говорит Кен, герою придется действовать сообща с Элизабет, грамотно используя свои и ее способности для борьбы с врагами.

Среди которых, помимо «вроде бы нормальных», хоть и агрессивных субъектов, попадаются и настоящие монстры. Помните первую встречу с Большим Папой? Не забыли, какой жути он на вас нагнал? Так вот, в солнечной Колумбии водятся твари и пострашнее. Нам, например, довелось повидаться с напоминающим огромную механическую гориллу усатым мужчиной, человеческого в котором осталось — голова да бьющееся в прозрачном контейнере сердце, качающее какие-то неизвестные современной науке флюиды. А чуть позже, в самом конце демонстрации, на нас спикировала какая-то летающая тварь — тоже явно искусственного происхождения.

Начать сначала

Кажется, в смысле геймплея Infinite будет в основном копировать две первые игры. Это тоже шутер от первого лица со спецспособностями (частично — новыми, частично — переработанными старыми), а события его также разворачиваются в затерянном городе, у жителей которого в шкафах полно скелетов, тщательно оберегаемых от посторонних глаз.

Но Irrational сделали то, что, пожалуй, должны были сделать их коллеги из 2K Marin еще несколько лет назад: взяли проверенную концепцию и сочинили абсолютно новую историю в новом мире с новыми героями. Одна из основных проблем BioShock 2 заключалась в том, что для нас в Восторге практически не осталось стоящих секретов. Если в оригинале игрока чуть ли не за каждым углом ждал сюрприз, то сиквел напоминал поездку на неплохом, но уже слегка приевшемся аттракционе.

BioShock Infinite этих недостатков лишена. Вынырнув из морской пучины и устремившись в небеса, игра обещает нам ту же радость первооткрывателя, которую дарила первая часть. А смена визуального стиля (видели бы вы, какое яркое в Колумбии солнце!) и темы (вместо объективизма — изоляционизм) поможет воспринять игру как абсолютно новый проект, не отягощенный длинной биографией.

Наконец, Кен обещает, что в новой игре будет больше всего: оружия, специальных способностей, вариантов решения проблем. Он заявляет, что в BioShock Infinite не будет единственно верного образа действий и к каждой задаче вы сможете подобрать ключ самостоятельно.

■■■

Вот практически и все, что известно на данный момент о BioShock Infinite. Но знаете, если до самого релиза Кен Левин не покажет больше ни единого скриншота и не расскажет ни одной новой подробности — мы, наверное, даже не обидимся. Потому что всем, кто был на презентации или хотя бы смотрел трейлер (поверьте, там происходит ровно то же самое, только в самой игре все в сто раз круче), увиденного будет достаточно, чтобы со страшной силой захотеть оказаться в городе Колумбия и во что бы то ни стало выяснить, *что* же с ним все-таки не так. Жаль только, что случится это не раньше 2012-го. ■

Говори сердцем

Тимоти Герритсон, директор по разработке BioShock Infinite, делится своим видением будущей игры

Когда мы разделались с оригинальным BioShock, у нас была возможность просто сделать новую игру по готовому шаблону. Но нам показалось, что это слишком просто, — хотелось какой-то новой задачи, нового вызова. Мы всегда думали, что BioShock — это больше, чем одна конкретная локация, один конкретный сеттинг. Это восторг первооткрывателя, радость, которую испытываешь, приподнимая завесу тайны. В ioShock все — до последнего постера на стене, до малейших деталей — казалось абсолютно реальным. И мы поняли, что повторить все это можно, лишь создав нечто абсолютно новое.

Очень помогло то, что издатель пошел нам навстречу. 2K Games могли поступить так, как поступила бы любая другая компания на их месте. Просто поставить нас перед фактом: нужно сделать продолжение, финансовые ожидания такие-то, принимайтесь за работу! Вместо этого нам сразу дали карт-бланш: рискуйте, экспериментируйте, сделайте выдающуюся игру!

Может показаться, что новая игра — это старый BioShock в новой обертке. На самом деле в BioShock Infinite бесконечно много нового. Нового оружия, новых сил, новых ситуаций. Даже Элизабет — не просто безмозглый NPC, не болванчик, которого вы можете заставить плясать под свою дудку, нажав на соответствующую кнопку. Она отзывается на ваши действия, реагирует на то, какая ситуация складывается в данный момент, и предлагает новые варианты решения проблем.

В Infinite будет возможность выбирать свой собственный путь. Помните, в демо, которое мы показывали, главный герой обрушил мост, чтобы избавиться от роботизированного врага? Так вот, добиться того же результата можно было и другим способом. А Элизабет — вообще ходячий моральный выбор. Она обладает огромной силой, но применение этой силы требует определенных жертв. Так что вам придется решать, хотите ли вы поберечь свою протеже или просто как можно быстрее избавиться от очередного затруднения. Это не означает, что BioShock Infinite будет игрой в открытом мире, — просто нам всегда казалось важным давать игроку возможность открывать новые пути решения проблем, экспериментировать с игрой.

В отличие от оригинального BioShock, вам не придется постоянно играть роль маньяка-убийцы. Тут вы можете войти в бар, где уже сидят пятнадцать местных, и те не набросятся на вас в ту же секунду. Вам нужно будет думать, как себя повести. Достать пистолет и перестрелять всех? А зачем? И если даже кто-то начинает вести себя агрессивно, означает ли это, что ему следует немедленно пустить пулю в голову? Какие это может иметь последствия?

Основная разница между двумя городами — Восторгом и Колумбией — заключается в том, что один строился в тайне, а другой — на виду у всех. Колумбия должна была стать воплощением американской мечты, живым предостережением: мы несем вам демократию и вечное счастье, а если вы к ним не готовы, то это ваши проблемы. В Колумбии преобладают ультранационалистические настроения, но далеко не все ее обитатели согласны с этим курсом. Нам было очень интересно исследовать эту тему: что будет, если люди решат стоять за свои идеалы (какими бы они ни были) до конца? Как остальные отреагируют на новую идеологию, как будут ей противостоять?

Будет ли BioShock Infinite связана с предыдущими играми? Это вы нам расскажите!

Большой Папа стал настоящей иконой. Очень сложно создать персонажа, который смог бы его заменить. Но мы стараемся. Нам скучно почивать на лаврах.

В нашей новой игре описывается очень интересный исторический период. Это было время, когда людям казалось: машины решат все наши проблемы. Впервые за всю человеческую историю вы могли пойти в магазин и купить запись любимой песни! Только представьте — до сих пор музыка существовала только в живом формате. Если вы хотели что-нибудь послушать, нужно было платить музыкантам или играть самому. И вдруг такая перемена!

Поэтому, когда грянула Первая мировая, люди были в шоке. Как это так? Получается, машины способны не только помогать нам делать мир лучше, но и предоставлять человечеству новые возможности для самоуничтожения? Никто даже не думал, что такое возможно. Все мечтали о прекрасных летающих городах.

BATMAN ARKHAM CITY

Жанр	Похожесть	Платформы
Бэтмен	Batman: Arkham Asylum	PC, Xbox 360, PS3
Издатель	BioShock	**Дата выхода**
Warner Bros. Interactive Entertainment	Splinter Cell: Conviction	2011 год
Разработчик	**Мультиплеер**	**Авторы:**
Rocksteady Games	Без подробностей	Денис Мурин Линар Феткулов

ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ

«ИГРОМАНИЯ» СОВЕРШАЕТ ПОБЕГ ИЗ ДУРДОМА, НАДЕВАЕТ ПЛАЩ И С ВОПЛЕМ «Я — БЭТМЕН!» НОСИТСЯ ПО УЛИЦАМ ГОТЭМА

ЧТО? BATMAN: ARKHAM CITY, ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ О СУПЕРГЕРОЕ.

ГДЕ? ИНТЕРНЕТ, УСТНОЕ ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ.

В новой игре врагов станет больше. Намного больше!

Batman: Arkham Asylum наглядно показал, как надо ломать стереотипы. Там было много стелс-экшена — а стелс давно вышел из моды. Был паркур — но не размашистый, а камерный (притом что герой умел летать!). Наконец, был режим детектива, в котором вопреки канонам нуар-триллера все вокруг синело.

По законам современных электронных развлечений эта игра запросто могла провалиться, но стала одной из лучших в жанре. Авторы сконцентрировались на главном герое, и их самые смелые идеи неожиданным образом сработали. Агрессивный стелс, паркур и уйма гаджетов идеально подошли друг другу. Лишь в одном разработчики «сфальшивили», один лишь элемент не соответствовал образу Бэтмена. Негоже Темному рыцарю путаться в зарослях дикого винограда и топтать ногами зловещие «помидоры». Его стихия — ночной город! Именно туда он отправится в сиквеле.

Весь дальнейший текст написан по итогам долгого и вдумчивого Skype-интервью с разработчиками, в котором они полностью обрисовали концепцию игры и рассказали о ряде мелких, но крайне важных деталей.

ИНТЕНСИВНАЯ ТЕРАПИЯ

Больницы Аркхем больше нет. Надзиратель Шарп решил, что замкнутое пространство острова плохо подходит для реабилитации больных, и приказал перевезти всех заключенных в Готэм. Он закрыл Arkham Asylum и тюрьму Black Gate, выкупил участок города, окружил его стеной и нанял группу наемников «Тайгер» для охраны.

Вокруг выбранного района был возведен неприступный периметр, новоиспеченный лагерь назвали Arkham City. На его территории заниматься можно чем угодно, главное — не пытаться сбежать. Любая попытка вырваться из места заключения карается стрельбой на поражение.

Те, кто прошел оригинал, должно быть, догадываются о мотивах Шарпа. Не секрет, что он сам весьма неуравновешенный и злобный тип, а лучшим методом профилактики преступлений считает физическое устранение преступников. Вероятно, Шарп хочет стравить между собой все готэмское отребье и таким образом очистить город от криминала. Что ж, вариант вполне в духе вселенной Бэтмена. Интересно другое. О социальной политике Шарпа спорить можно долго — да только откуда у него полномочия распоряжаться целыми районами города?

Все дело в том, что Квинси Шарп теперь мэр Готэма! Грандиозное шоу, которое устроил Джокер в первой части, теоретически должно было навредить предвыборной кампании, но вмешательство Бэтмена и почти полное отсутствие свидетелей помогли замять происшествие. Шарп публично заявил, что успешное разрешение кризиса целиком и полностью является его заслугой, и вскоре был избран на пост мэра.

В КРУГУ ДРУЗЕЙ

Новым старшим надзирателем назначили известного психиатра Хьюго Стренджа (чтобы понять остроту такого решения, советуем прямо сейчас ознакомиться с врезкой; она же поможет вам не запутаться

Двойственная природа Дента сказывается на всем, что его окружает. Так, одна локация в игре будет разделена надвое: часть помещения обычная, а вторая половина — в страшном беспорядке, с изуродованными стенами и мебелью.

Бандиты Arkham City разделись на несколько группировок. Этот, очевидно, «болеет» за Джокера.

в персоналиях). Зная о его любви к экспериментальной генетике и одержимости личностью Темного рыцаря, можно предположить, что озверевшие мутанты размером с дом вернутся и в новой игре.

Тем временем на улицах Arkham City разворачивается настоящая война. Преступники уровня Джокера и Двуликого сколачивают собственные банды, которые устраивают между собой ожесточенные разборки. Правда, ослабший Джокер (очевидны последствия интоксикации Титаном из финала первой части) сам ничего не делает, выдавая поручения головорезам через обворожительную «секретаршу» Харли Квин.

С Двуликим все иначе. Если Джокер уже давно находится на поселении в Arkham City и авторитет его непререкаем, то бывший прокурор чувствует себя новичком. Он стремится сделать все, чтобы не быть поглощенным местной «пищевой цепочкой». Для этого Дент ловит... Женщину-кошку и собирается ее прилюдно казнить!

ТРИНАДЦАТЫЙ РАЙОН

Главный вопрос — изменится ли общая структура и получим ли мы открытый, GTA-образный Готэм в свое распоряжение — пока остается без ответа. Скорее всего — нет.

Еще при работе над оригинальной игрой у Rocksteady был соблазн впустить игроков в виртуальный Готэм, но, трезво оценив свои силы, они отказались от этой возможности в пользу высокой детализации. Сейчас ситуация та же самая. Да, мы получим более просторные локации и, конечно, окажемся в знаменитых готических антуражах, но гигантской песочницы ждать не стоит. Arkham City предложит знакомый, камерный open-world. Разработчики собираются представить «самый детализированный город, который только был в компьютерных играх».

Перед выходом на свежий воздух Бэтмен запасся новыми гаджетами. Прежде всего стоит отметить передатчик, позволяющий ловить вражеские переговоры или просто слушать радио. Так, настроившись на нужную волну, вы сможете раскрыть планы бандитов или узнать, где спрятан секрет. Уже подтверждены канал полиции Готэма и радио «Готэм-ФМ». Кстати, Барбара Гордон (Оракул) — наш верный оператор из первой части, — пропала, и на первых уровнях ее заменит Альфред, дворецкий семьи Уэйнов.

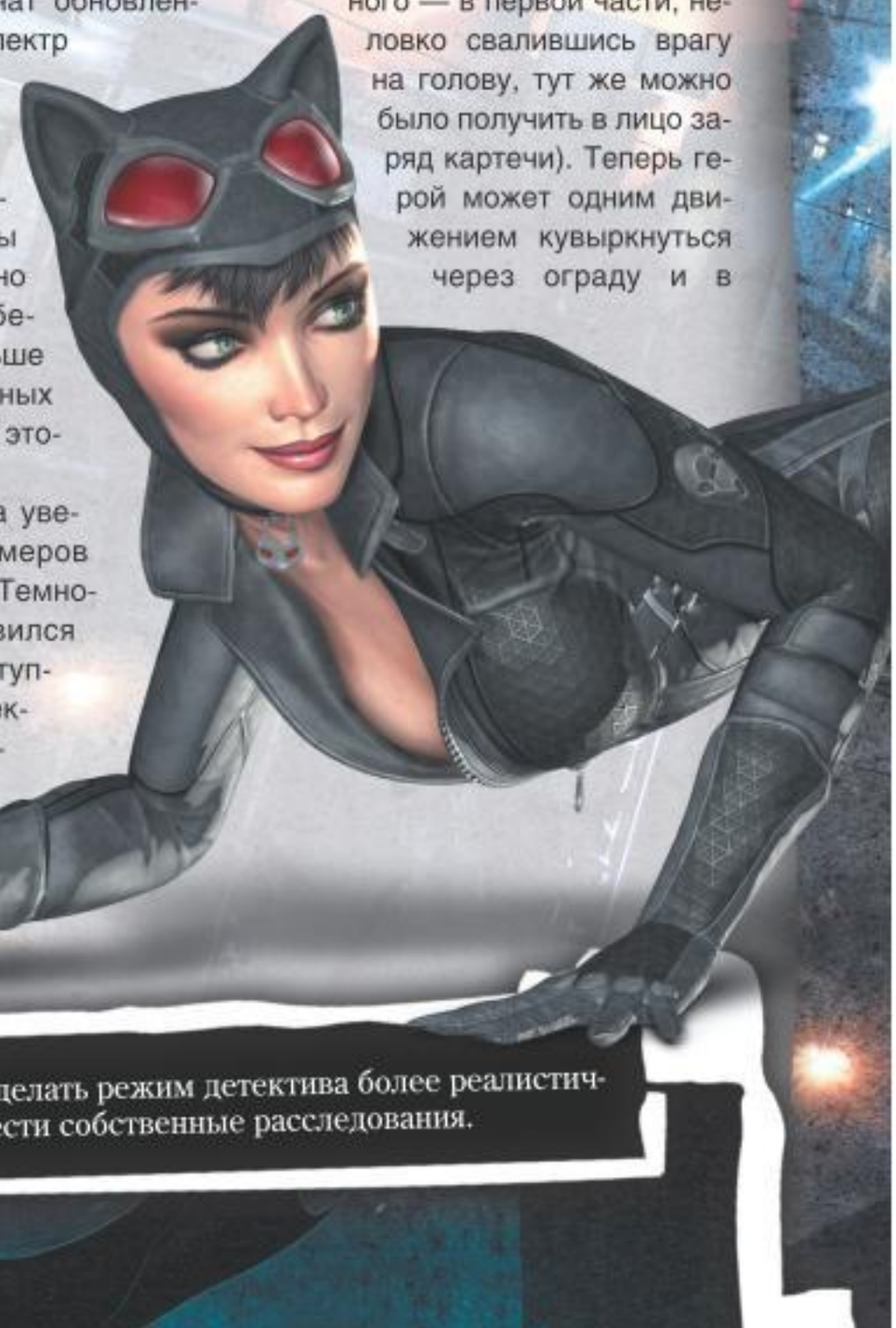
На открытых уровнях больше места для всевозможных тайн и бонусов, к которым разработчики питали нездоровую страсть еще в первой игре. Чтобы добраться до них, игрокам вручат обновленный бэт-коготь. Спектр его применений не изменился — им можно подтягивать к себе подручные предметы или даже врагов, но разработчики обещают в разы больше загадок, завязанных на использовании этого гаджета.

Наконец, из-за увеличившихся размеров локаций у врагов Темного рыцаря появился простор для отступления. Если эффектно появиться перед бандитами, есть шанс, что они, простите, наложат в штаны и покинут поле брани без всякого рукоприкладства. Сейчас известно, что Бэтмен может мрачно произнести «Вам всем конец...», отчего перепуганные мерзавцы с визгами разбегутся. Если в русской версии, подкравшись к подонкам, Бэтмен сможет с надлежащей интонацией крикнуть «Я ужас, летящий на крыльях ночи!», мы сразу влюбимся в эту игру.

ЭШЕЛОНИРОВАННАЯ ОБОРОНА

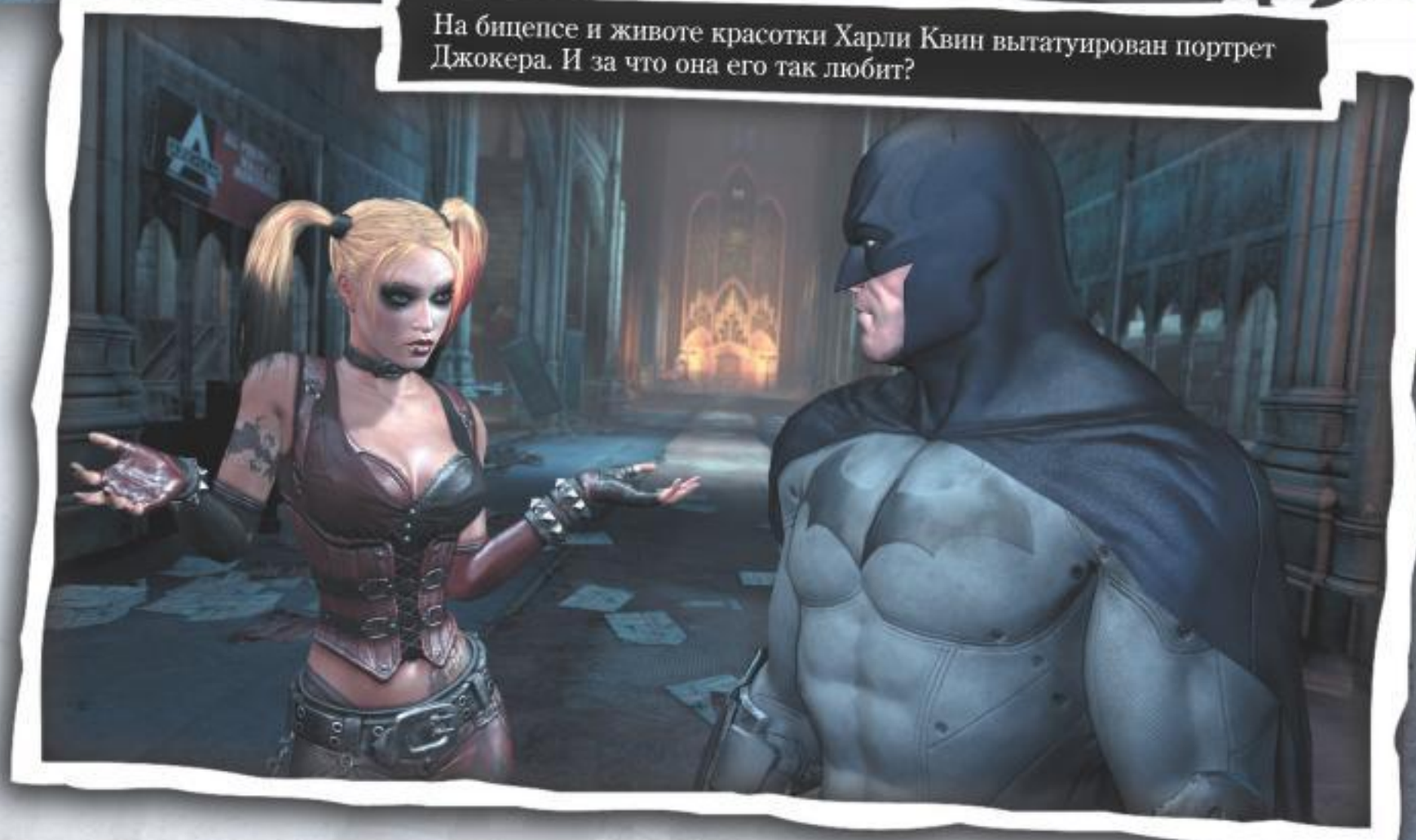
Если врагов кривлянья Бэтмена не впечатлят, правоту придется доказывать на деле. Не ломая основ, разработчики дополняют и агрессивный стелс, и массовые драки.

Для начала Rocksteady научили Бэтмена по-новому запрыгивать на уступы (ничего смешного — в первой части, неловко свалившись врагу на голову, тут же можно было получить в лицо заряд картечи). Теперь герой может одним движением кувыркнуться через ограду и в



Разработчики обещают сделать режим детектива более реалистичным, заставив игроков вести собственные расследования.

На бицепсе и животе красотки Харли Квин вытатуирован портрет Джокера. И за что она его так любит?



мгновение ока оказаться стоящим на уступе (вместо того, чтобы сначала повиснуть на нем).

Хрупкие стены можно пробивать без использования взрывчатого геля — кулаком! — чтобы нокаутировать врага до того, как он вас увидит. Удушающие захваты также были усовершенствованы: теперь, на манер активной перезарядки из **Gears of War**, можно усилить хватку, вовремя нажав нужную кнопку. Упустите момент — и противник вырвется!

Когда же скрытное нападение невозможно, нет ничего лучше, чем ошеломить врагов сокрушительной яростной атакой. Например, разогнаться на протянутом через комнату тросе и врезаться в несчастного бандита так, что тот пролетит через весь зал. Теперь начинается драка!

БЕЙ В КОСТЬ

Битвы с несколькими противниками стали, пожалуй, самой яркой особенностью первой игры, заткнув за пояс даже **Assassin`s Creed 2**. Яростные, реалистичные, превосходно сбалансированные схватки — год назад Rocksteady ошеломили игроков потрясающей боевой системой. Естественно, полностью перекраивать ее не станут.

Итак, наш герой остановился на том, что отправил первого негодяя в длительный полет. Теперь на него несутся еще двое — и сразу два кулака летят им навстречу. Таким двойным ударом вы собьете с ног обоих бандитов; в другой ситуации можно в буквальном смысле столкнуть злодеев лбами.

Пока Бэтмен был занят побоями, хитрый клоун подкрался сзади и кинул в него телевизор. В оригинальной игре у нас был один выход — попытаться увернуться. Теперь Бэтмен может ловить брошенные предметы на лету и «возвращать» хозяевам, так что телевизор с треском раскалывается о накрашенное лицо бандита.

Подоспело подкрепление: еще тройка клоунов атакует героя, отправленный в нокдаун противник поднимается с пола, они готовятся атаковать его вчетвером, как вдруг — взрыв! — и негодяи падают замертво. Оказывается, Бэтмен успел прыснуть на спину бандиту взрывчатого геля — теперь это можно делать прямо в бою! Гаджеты сыграют куда более важную роль в схватках (правда, нелепый «взрывной кулак» из финала первой части вновь увидеть мы бы не хотели).

Разобравшись с мерзавцами, лучше всего исчезнуть в клубах дыма, окончательно сбив с толку возможных преследователей. Просто киньте под ноги дымовую шашку и взмойте под потолок!

Этот простой пример отражает новую философию Rocksteady. Все нововведения являются частью мощной, продуманной системы. Еще в оригинальной игре она работала безукоризненно. Теперь же ее сделают еще более гибкой.

Три новшества соответствуют трем уровням нападения. Сдвоенные контратаки, боевые гаджеты, возможность использовать в бою подручные предметы... эти трюки призваны разнообразить схватки, а главное — «впустить» в них больше врагов. В авангарде выступают бандиты с ножами и битами, издали кто-то может швырнуть в Бэтмена мусорным баком, а из укрытия их прикрывает снайпер. То есть, как и в любом сиквеле, Rocksteady обещают больше врагов. Нюанс в том, что они навалятся на Бэтмена не скопом, а атакуют грамотно, тонко, подталкивая игрока действовать осознанно даже в самый разгар драки. В лучших традициях первой части.

■■■

За ворохом метафор, активно насаждаемых в каждом произведении о Бэтмене, как-то теряется тот факт, что в компьютерной игре его история приобретает новый смысл. Эскапизм — желание уйти от реальности — одна из ключевых тем вселенной Бэтмена, а по совместительству главный повод играть в игры. Год назад у Rocksteady все получилось. Надеемся, что через год мы сможем столь же самозабвенно почувствовать себя Бэтменом — без малейшего риска загреметь в дурдом. ■

Подлый клоун еще не знает, что брошенный стул Бэтмен может поймать и швырнуть обратно обидчику.

МАСКА

Еще в начале 80-х в масках Бэтмена и Бэттерл были встроены линзы ночного, инфракрасного и ультрафиолетового видения, микрокамеры, а также микродисплеи для отображения информации о подозреваемых и уязвимых местах врагов. В некоторых версиях маски в нее встроены свинцовые пластины, чтобы не дать людям, умеющим видеть сквозь твердые предметы, возможность узнать личность Бэтмена. Именно поэтому мы не видим скелет самого героя в режиме детектива.

ПЛАЩ

Первоначальный вариант плаща Бэтмена был вдохновлен эскизами Леонардо да Винчи, но впоследствии образы этого атрибута Темного рыцаря не раз менялись. Плащ буквально напичкан электроникой и меняет свою форму по желанию Бэтмена. Так, герой может использовать его в качестве парашюта или планера. Для того чтобы плащ сохранял форму и не бросался Бэтмену в лицо даже в ураганный ветер, на нем установлена система балластов.

БРОНЯ

Современный костюм Темного рыцаря строится на основе полипарафенилентерефталамида, также известного как кевлар. В 80-х художники DC добавили к образу Бэтмена желтый овал с вписанной в него схематичной летучей мышью. Предположив, что большая и желтая мишень будет привлекать пули, Бэтмен положил под нее кевларовый щит (см. пример в The Dark Knight Returns), а позднее весь костюм обзавелся кевларовой подкладкой.

ПЕРЧАТКИ

Первые перчатки Темного рыцаря не несли в себе никакой пользы и служили лишь декоративным целям, а классические лезвия по бокам были добавлены лишь в 1940 году. Металлические перчатки служат для защиты от ударов холодным оружием (см. концовку «Бэтмен: Начало»), а также выдерживают электрические разряды и гамма-радиацию.

МАСТЕР ОСТРОСЮЖЕТНОЙ МИСТИКИ

ПОМИМО ИНФОРМАЦИИ, КОТОРАЯ СТАЛА ОСНОВОЙ ДЛЯ ТЕКСТА СТАТЬИ, ДЖЕЙМИ УОКЕР, РУКОВОДИТЕЛЬ ROCKSTEADY STUDIOS, РАССКАЗАЛ НАМ ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ИНТЕРЕСНЫХ ФАКТОВ ОБ ИГРЕ

Сумасшествие и безумие были основными темами в Batman: Arkham Asylum. Теперь, когда мы уже не в сумасшедшем доме, какова будет главная линия игры? Быть может, любовь или дружба? Или вы продолжите тему личностных проблем Бэтмена?

Темы любви и дружбы очень важны для нас, но мы не хотим рассказывать слишком много о сюжете, так как сюжет нашей игры — это то, что надо испытать и увидеть самому. Конечно, мы будем затрагивать самые разные черты характера Бэтмена. Он редкий супергерой, обладающий потрясающей глубиной характера, и мы продолжим раскрывать этого замечательного персонажа.

Не могли бы вы пролить свет на sandbox-часть игры? Насколько открытым будет Arkham City? Каким образом вы будете показывать, что игрок больше не заперт в клаустрофобном особняке?

Одна из основных черт игры — полная свобода Бэтмена в этом районе Готэма. Нам кажется, игроки сразу же почувствуют эту свободу, этот совершенно новый опыт. Тем не менее Arkham City — это не обычная игра с открытым миром. Основной упор сделан именно на сюжет. Помимо основной сюжетной линии, через игру будет проходить множество разнообразных побочных сюжетов с самыми разными персонажами.

Мы хотим показать, насколько разные все эти суперзлодеи, как Бэтмен реагирует на них, как взаимодействует с ними, каковы их отношения... Игроки могут как совершенно игнорировать эти квесты, так и брать их в любой момент времени, что в наших глазах придает Arkham City новую глубину. Среди персонажей появятся герои, которые оказались за кадром в первой части: например, Виктор Заз или Calendar Man (очень редкий персонаж, который появляется буквально в трех-четырех эпизодах, да и то в основном за решетками Аркхема). Мы хотим показать, что будут делать эти люди, если они окажутся в подобном месте. Нам кажется, что ответы на эти вопросы могут быть очень интересными.

Что вы можете рассказать о бандитских войнах? Какие стороны мы увидим?

Это определенно один из самых интересных для нас моментов. Когда Квинси Шарп создавал Arkham City, он ожидал, что это место погрязнет в хаосе. Тем не менее внутри тюрьмы сформировалось некоторое подобие порядка. Суперзлодеи борются за управление Arkham City, формируя банды. Вы увидите Джокера, Двуликого и несколько других фракций, о которых мы пока говорить не можем. Реакция Бэтмена на войну банд отразится на ее итоге.

Расскажите про способность Dive, как она будет использоваться в игре?

Мы хотим максимально изменить способ передвижения Бэтмена, потому что теперь у него гораздо больше места, фактически — целый город! Мы потратили немало времени, разрабатывая новую систему перемещения для Темного рыцаря.

Основой служит способность Бэтмена «нырять». Это значит, что в любой момент вы можете просто нажать на кнопку — и Бэтмен «нырнет», чтобы набрать вертикальную скорость и использовать ее для планирования. В процессе игры он может получить экспериментальный grappling gun (знаменитый пистолет с тросом), который можно использовать в полете, чтобы набирать еще большую скорость и взлетать выше зданий. Бэтмен сможет использовать эту технику, чтобы передвигаться по городу, вообще не опускаясь на землю.

Для Темного рыцаря записано в два раза больше всевозможных движений, чем в первой части. Нам результат очень нравится.

Ну и напоследок — не могли бы вы рассказать о стелсе в игре? Строго говоря, весь стелс в первой части происходил в одной и той же комнате (с горгульями), только в разных декорациях. Сделаете ли вы на этот раз «тихий» геймплей более разнообразным? И останутся ли в игре горгульи?

Мы много работали над этим элементом игры, так как незаметность — один из самых важных инструментов Бэтмена. Мы уже рассказывали о новых способах оглушать противника: он может делать двойные тейкдауны, может хватать людей, вися под ними на каком-нибудь уступе, может пробивать тонкие стены. Теперь у него есть дымовые шашки, и даже стая летучих мышей, которой можно «выстрелить» врагу в лицо. Горгульи остаются, но они будут присутствовать далеко не во всех локациях, поэтому игрокам придется использовать и другие тактики.

Также мы очень много работали над реакцией врагов на присутствие Бэтмена. Суперзлодеи, например, хорошо осведомлены о тактиках Темного рыцаря, так что для того, чтобы успешно бороться с ними, вам придется каждый раз придумывать что-то новое.

ИСТОРИЯ БОЛЕЗНИ

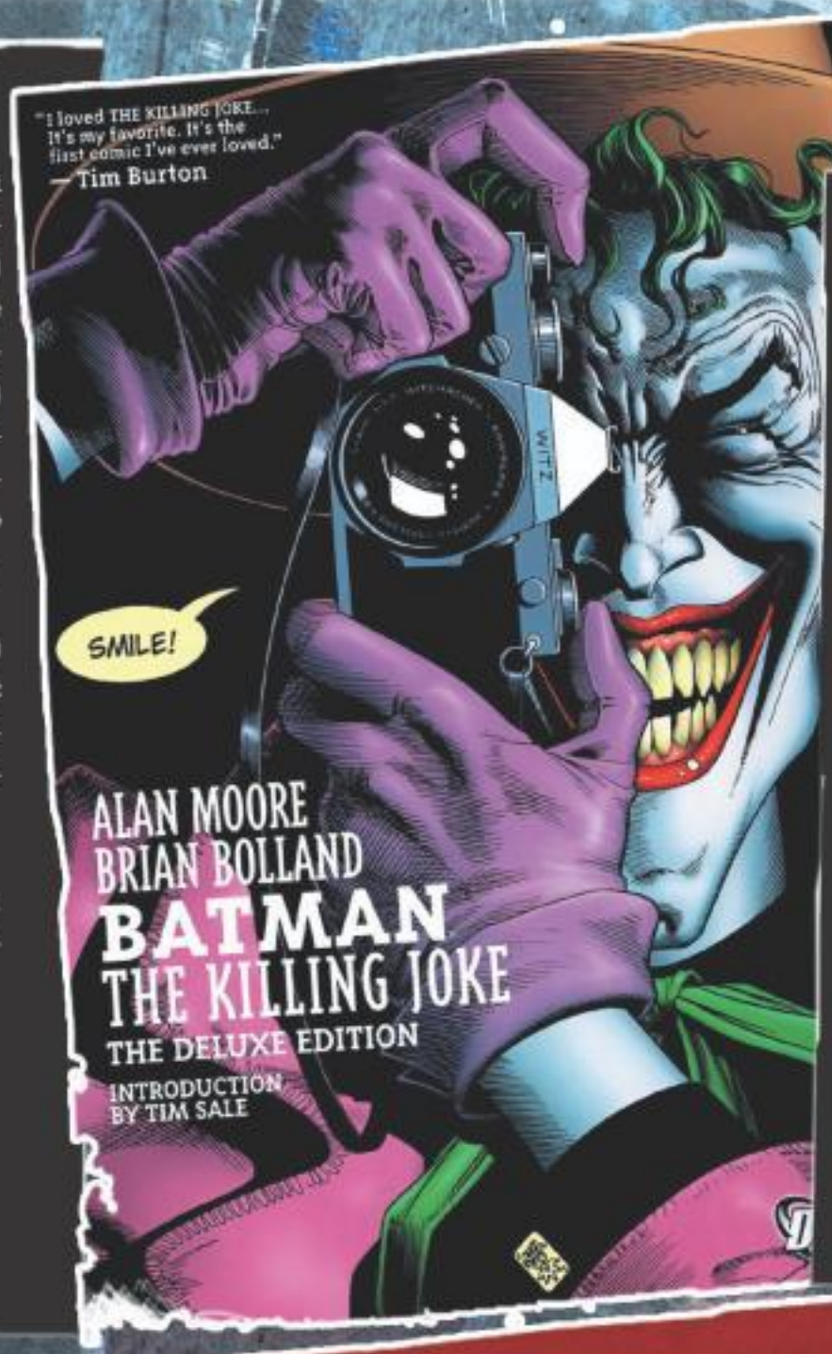
НА ПРОТЯЖЕНИИ 70 ЛЕТ С БЭТМЕНОМ ПРИКЛЮЧАЛИСЬ ТЫСЯЧИ САМЫХ БЕЗУМНЫХ ИСТОРИЙ. МЫ ОТОБРАЛИ ДЛЯ ВАС САМЫЕ ЯРКИЕ, ИНТЕРЕСНЫЕ И ЗЛОВЕЩИЕ НОВЕЛЛЫ О КЛЮЧЕВЫХ ПЕРСОНАЖАХ ARKHAM CITY

БАРБАРА ГОРДОН (ОРАКУЛ)

Дочь комиссара полиции Готэма, Барбара Гордон с детства мечтала работать в органах правопорядка, но отец не хотел подвергать ее риску. Тем не менее упорная девушка добилась расположения Бэтмена и благодаря своему уму и детективным талантам стала его помощницей.

Arkham Asylum: «голос в наушнике», координатор, советчик.

Arkham City: пропала; возможно, похищена.



BATMAN: THE KILLING JOKE (1988)

Эта графическая новелла была создана для того, чтобы изменить сложившийся «шутовской» образ Джокера, придать персонажу глубину. Джокер хочет показать всему миру и Бэтмену, что довести человека до безумия может всего лишь один «плохой день». Для этого он приходит к комиссару Гордону домой, стреляет в упор в Барбару, делает целую фотосессию того, как голая Барбара корчится в луже своей крови. Джокер привозит комиссара Гордона в заброшенный цирк-шапито, где пытается свести его с ума. Параллельно рассказывается история о том, как Джокер стал тем, кто он есть.

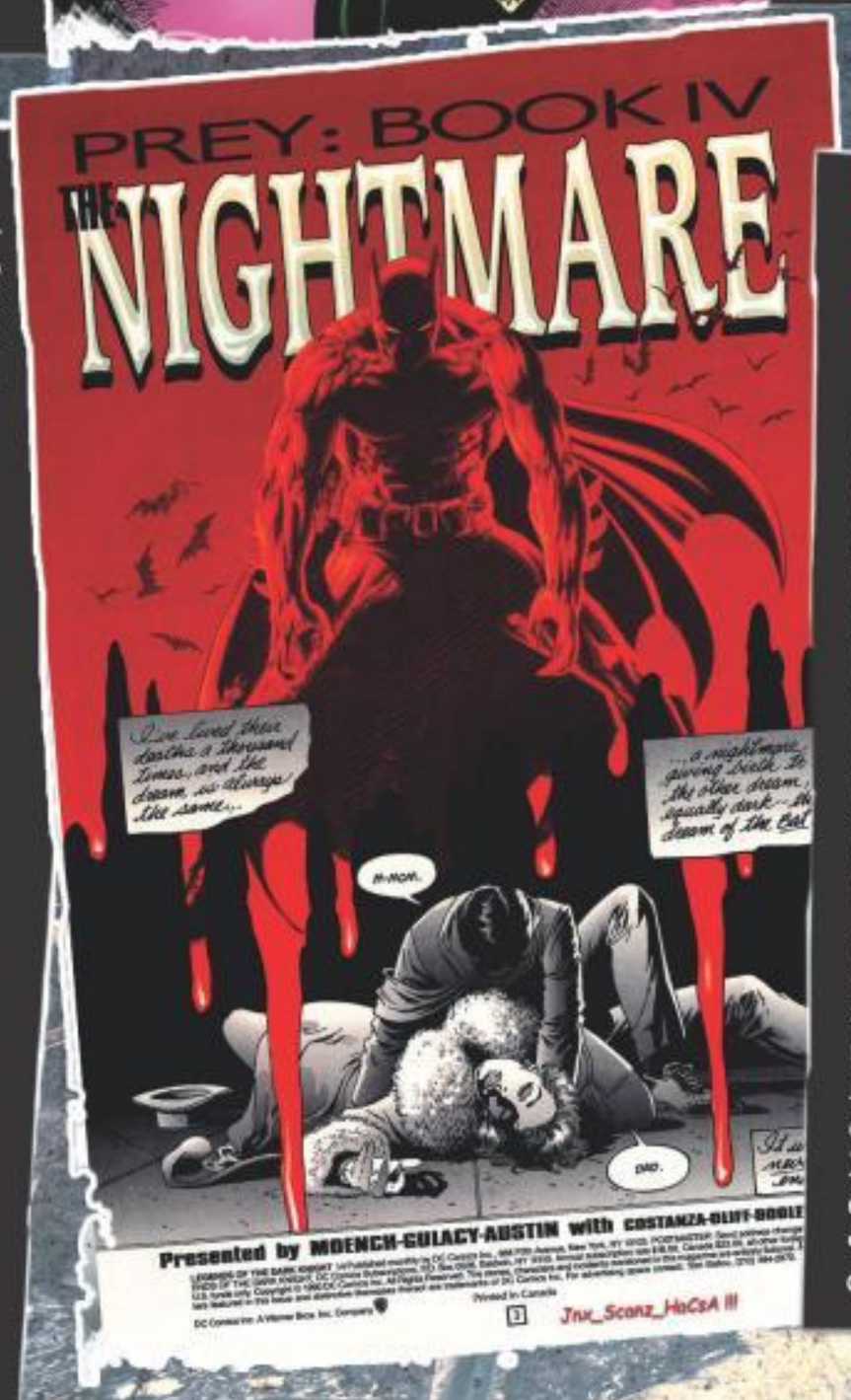
The Killing Joke — очень мрачная и печальная графическая новелла. Сложно назвать другую историю, которая оказала бы столь заметный эффект на всю вселенную DC и на комиксы о Batman Family.

ХЬЮГО СТРЕНДЖ

Психотерапевт Хьюго Стрендж вырос в детдоме, где одним из его любимых занятий было изучение окружающих его людей. Позже он стал профессором психологии. Пытаясь воплотить свои мрачные замыслы, Хьюго стремился создать суперлюдей по образу и подобию Бэтмена, которого он считал идеальным человеком. Стрендж страдает от приступов шизофрении, раздвоения личности, комплекса неполноценности и ярко выраженных сексуальных проблем (ну зачем взрослому мужчине держать дома одетый в нижнее белье манекен женщины, да еще с ним разговаривать и бить его?). Безусловно, из такого человека получится замечательный глава психиатрической лечебницы.

Arkham Asylum: доступна краткая биография и психологический профиль.

Arkham City: является главным надзирателем комплекса Arkham City, подозревается в преступном сговоре с Джокером.



LEGENDS OF THE DARK KNIGHT — PREY (1990–1991)

Для одного ток-шоу, посвященного Темному рыцарю, Хьюго Стрендж был приглашен в качестве эксперта и психоаналитика. В процессе подготовки и самого шоу Стрендж настолько проникся личностью Бэтмена, что его представление о Темном рыцаре перешли в маниакальную одержимость. Параллельно мы узнаем историю о специальном подразделении полиции, созданном для борьбы с Бэтменом. Хьюго Стрендж, приглашенный мэром Готэма на роль советника в это подразделение, начинает свою кампанию по дискредитации образа Темного рыцаря, заставляя загипнотизированного офицера полиции совершать преступления в его костюме. Под конец истории Хьюго настолько запутывается в своих параноидальных видениях, что не может отличить реальность от галлюцинации.

СЕЛИНА КАЙЛ (ЖЕНЩИНА-КОШКА)

По версии Фрэнка Миллера, Селина Кайл оказалась норовистой проституткой, которую появление Бэтмена вдохновило на создание собственного альтер эго. В то время как Темный рыцарь зарабатывал себе репутацию, ловя мафиози и коррумпированных чиновников, Кошка занималась массовыми кражами, эту самую репутацию портя.

В отличие от остальных противников Темного рыцаря, Селина совершает преступления без злого умысла, всегда воруя лишь у богатых, а иногда и помогая беззащитным. Ее любимое оружие — перчатки с гигантскими когтями и знаменитая плетка-девятихвостка, с которыми она управляется с нечеловеческой грацией и скоростью.

Arkham Asylum: на пути в офис Квинси Шарпа можно найти стенд с ее очками, перчатками и хлыстом.

Arkham City: главная героиня, первый раз появляется в игре, находясь в плену у Двуликого.

BATMAN: HUSH (2002-2003)

Сюжетная арка Hush начинается со спасения мальчика, похищенного Убийцей Кроком. Крок ведет себя очень странно, нанимая на помощь бандитов и требуя от родителей мальчика выкуп, вместо того чтобы просто устроить кровавую резню. Деньги похищает Женщина-кошка (что, опять же, для нее нетипично), а попытка догнать ее заканчивается для Бэтмена падением с высоты нескольких этажей. Спасенный только благодаря блестящему хирургу и другу детства Томасу Эллиоту, Брюс узнает, что произошедшее всего лишь начало в цепочке событий, которые затронут почти всех персонажей, хоть как-то связанных с Темным рыцарем, а закончатся… страстным поцелуем Бэтмена и Кошки.

ХАРВИ ДЕНТ (ДВУЛИКИЙ)

Харви Дент был лучшим прокурором за всю историю Готэма. После ожога, изуродовавшего левую половину лица, он сошел с ума. Так появился Двуликий, помешанный на числе 2 и серебряном долларе, который он бросает, чтобы определить судьбу своей жертвы.

Arkham Asylum: в комплексе интенсивной терапии можно найти его камеру; персонажи часто говорят о нем, а в конце игры Бэтмен отправляется расследовать совершенное им ограбление банка.

Arkham City: один из лидеров банд, впервые появляется на экране, пытаясь казнить Женщину-кошку, чтобы заработать уважение среди обитателей Arkham City.

BATMAN BLACK & WHITE — TWO OF A KIND (1996)

Batman Black & White — это серия неканонических мини-комиксов (порядка 10-11 страниц), которые печатались после «больших» выпусков. Тем не менее приставка «мини» не делает эти истории менее интересными. Two of a Kind, нарисованный Брюсом Тиммом, автором и продюсером великолепного мультсериала Batman: The Animated Series, рассказывает о гениальном пластическом хирурге Мерилин Крейн, которая восстановила внешность, а затем и личность Харви Дента и имела несчастье в него влюбиться. После того как Харви был выписан из Аркхема, они стали жить вместе и уже готовились к свадьбе, как на горизонте появилась сестра-близнец Мерилин — Меделин. Меделин старательно соблазняла Дента, пробуждала в нем ярость и страсть. Когда накануне свадьбы Харви осознал, что так продолжаться дальше не может, он захотел рассказать своей невесте правду и порвать с ее сестрой, но обнаружил, что Меделин успела прийти к ним домой первой…

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД**

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ**

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Кирилл Токарев
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Сетевой шутер

- **Издатель**: EA
- **Разработчик**: DICE
- **Похожесть**: Серия Battlefield; Серия Call of Duty; Серия Team Fortress
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Платформы**: PC; Xbox 360; PS3
- **Сайт игры**: www.battlefieldbadcompany2.com

ДАТА ВЫХОДА
Зима 2010 года

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2 VIETNAM
В джунглях Вьетнама

Сериал **Battlefield** познакомил любителей многопользовательских боевиков с огромным количеством сражений. Действие игр этой серии разворачивалось во времена Второй мировой (**Battlefield 1942**), в настоящем (**Battlefield: Bad Company**) и в далеком будущем (**Battlefield 2142**). Действие **Bad Company 2** — зарисовка на тему современных войн. Как и раньше, **DICE** решили расширить географию своей игры — в студии вовсю кипит работа над аддоном **Vietnam**.

Это далеко не первый случай, когда серия Battlefield отправляется в эту страну. Шесть лет назад DICE выпустила игру Battlefield: Vietnam — продолжение Battlefield 1942. Тот, старый «Вьетнам» запомнился всем хорошим сетевым балансом и абсолютно никудышными ботами, с которыми можно было играть, если у вас не было доступа к интернету. В новом «Вьетнаме» никакого заигрывания с AI не будет — это чистой воды мультиплеерное дополнение. Присутствуют четыре новые карты, оформленные в соответствии с местом действия. Поддерживаются многопользовательские режимы Rush и Conquest. Играть можно будет за морскую пехоту США и за армию Северного Вьетнама (государства, которое просуществовало с 1954 по 1976 год).

Выпускать аддон к одному из лучших сетевых боевиков современности без нового оружия и техники — бессмысленно, поэтому обе стороны конфликта во Vietnam обладают собственным арсеналом. Конкретные модели пока держатся в секрете, но в дебютном ролике засветились как минимум две военно-воздушные единицы: истребитель-бомбардировщик McDonnell Douglas F-4 Phantom II и вертолет Bell UH-1 Iroquois.

Музыкальное оформление также обещают привести в соответствие с историческим периодом. Более того, авторы втиснут в игру некоторые элементы пропаганды того времени. К примеру, в том же ролике отчетливо слышны слова известной вьетнамской радиоведущей Ханои Ханны, которая неоднократно записывала аудиообращения к американским солдатам. Этот нехитрый набор бонусов дополнит традиционный список достижений и трофеев. Разумеется, разрушаемое окружение никуда не делось и в дополнении.

Кадр практически из «Апокалипсис сегодня».

DICE хочет воссоздать в игре настоящие вьетнамские джунгли.

Battlefield: Bad Company 2 Vietnam — предельно предсказуемый аддон. Прошло чуть меньше года с момента релиза оригинальной игры, настало время немного расшевелить аудиторию, которая уже успела прокачаться по максимуму и открыть весь доступный арсенал. Смена антуража, новое оружие и достижения — большего, в общем-то, и не требуется. Заодно аддон подхлестнет интерес игроков к серии в целом, ведь не за горами бета-тестирование **Battlefield 3**. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Большое многопользовательское дополнение для одного из лучших сетевых боевиков. С колоритным сеттингом и обновленным арсеналом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Кирилл Токарев
RS@IGROMANIA.RU

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Воздушный бой в городе

ЖАНР Аркадный авиасимулятор

- **Издатель**: Namco Bandai Games
- **Разработчик**: Namco (Project Aces)
- **Похожесть**: Ace Combat 6: Fires of Liberation; Tom Clancy's H.A.W.X.
- **Мультиплеер**: Присутствует
- **Платформы**: Xbox 360; PS3
- **Сайт игры**: acecombatassaulthorizon.namcobandaigames.eu

ДАТА ВЫХОДА
2011 год

Ace Combat от японской компании **Namco Bandai** долгое время считался практически идеалом аркадного авиасимулятора. Успех был настолько велик, что у сериала на консолях так и не появилось достойного конкурента, который мог бы бросить серьезный вызов творению студии **Project Aces**.

Предпоследняя игра компании, **Ace Combat 6: Fires of Liberation**, была с энтузиазмом принята многочисленными фанатами и критиками, получив высокие оценки за потрясающе красивое графическое оформление и удачный геймплей. Однако на gamescom 2010 разработчики удивили поклонников воздушных боев, заявив, что они собираются полностью реформировать хорошо знакомую механику в **Ace Combat Assault Horizon**.

В названии этого проекта не стоит традиционная цифра, хотя это уже седьмая по счету часть Ace Combat. Assault Horizon сильно отличается от своих предшественников, поэтому ее трудно классифицировать в рамках классической хронологии. Разработчики постарались сделать игру более зрелищной и напряженной, значительно сократив дистанцию между летательными аппаратами в бою. Если раньше предлагалось снимать противников издалека, выпустив самонаводящуюся ракету и лишь изредка прибегая к пулеметному обстрелу вблизи, то сейчас основные сражения ведутся буквально на расстоянии крыла. Вам придется сесть врагу на хвост и не спускать с него глаз, умело маневрируя в узких горных ущельях или в сердце современного мегаполиса.

Изменившиеся условия боя требуют от игрока новых навыков. Вам предстоит взрывать целые этажи в высотных небоскребах, уворачиваться от обломков подбитого самолета и постоянно маневрировать. На домашнем аэродроме расположились не только многочисленные истребители (AH-64D, F-22, A-10), но и вертолеты (UH-60). В дебютном трейлере Assault Horizon была продемонстрирована небольшая миссия, в которой предлагается играть за пулеметчика, вольготно рассевшегося на борту «Черного ястреба». В такие моменты новинка от Project Aces скорее напоминает очередную часть **Call of Duty**, чем авиасимулятор.

В игре появились настоящие боевые вертолеты.

С главным сериалом **Activision** игру роднит и разнообразие локаций, и, конечно, центральный конфликт — Россия против США. Традиционно действия Ace Combat разворачивались в вымышленном мире. В этот раз события одиночной сюжетной кампании перенесли в нашу реальность. Все начинается в Восточной Африке, но впоследствии нам разрешат полетать над Майями и Объединенными Арабскими Эмиратами. В игре есть масса отсылок к современному быту (например, в ролике один из солдат на вертолете читает Twitter с помощью смартфона), а научно-фантастических элементов пока не видно.

Основная сюжетная кампания рассчитана на одного игрока, но Namco Bandai не исключает возможности дальнейшего появления отдельных кооперативных заданий (вероятно, они будут доступны в виде загружаемых мини-дополнений). Сетевой мультиплеер в игре присутствует, но подробности этого режима пока замалчиваются.

Ракета попала в подозрительно знакомый панельный дом. Неужели асы сражаются в российском спальном районе?

Tom Clancy`s H.A.W.X. 2, кажется, только начала выбираться из-под крыла могучего соседа, потихоньку забирая себе титул «Modern Warfare в воздухе», — и тут на тебе, такое несчастье. Если японцы всерьез настроены на современные боевые действия, то судьба «ястребов» **Ubisoft** незавидна. Ощиплют их, как кур. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Бои среди небоскребов, гигантский парк самолетов, суперконтактные воздушные схватки — старейший консольный авиасимулятор пробудился ото сна и готовится размазать Tom Clancy`s H.A.W.X. 2 по стенке.

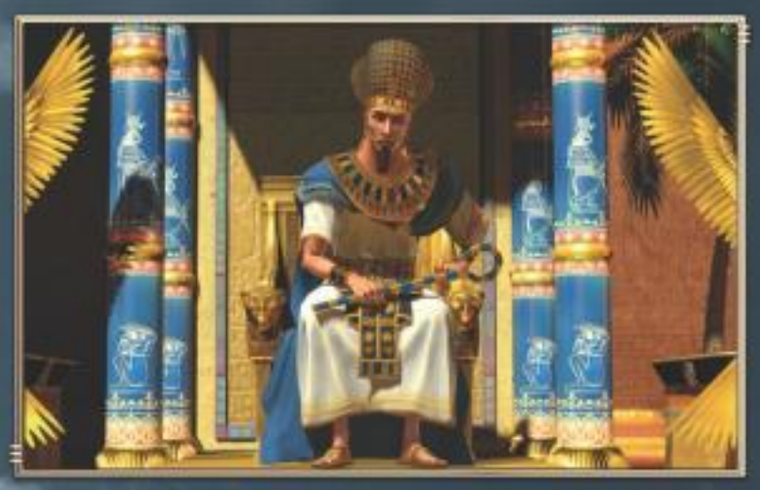
ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

STRATEGY

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИИ!

ЧТО НОВОГО?

Улучшенная система дипломатии, позволяющая найти подход к самым воинственным правителям. Нейтральные города-государства, которые можно использовать в своих целях при игре на дипломатической арене. Игровое поле, разбитое на шестиугольники — гексы, что открывает новые стратегические возможности и для военных действий, и для строительства.



ЗЕМНАЯ КРАСОТА

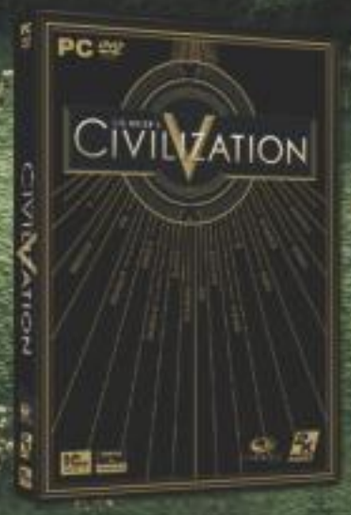
Исследуйте и завоевывайте прекрасный и по-настоящему живой мир, созданный с помощью графических технологий последнего поколения.

ОБЩЕНИЕ И СОЗИДАНИЕ

Соперничайте с игроками со всех концов света или же состязайтесь с друзьями по локальной сети. Создавайте любые модификации и загружайте чужие, не покидая игры.

SID MEIER'S CIVILIZATION V

«Закономерная эволюция серии.
На этот раз — вершина»
GameGuru.ru



ОКТЯБРЬ 2010

WWW.CIVILIZATION5-GAME.RU

12 www.pegi.info

PC DVD-ROM SOFTWARE

THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED

1С ФИРМА «1С»

FIRAXIS GAMES

2K GAMES

РЕКЛАМА

© 2010 ООО "1С-СофтКлаб". Все права защищены. © 1991-2010 Take-Two Interactive Software и дочерние компании. Разработано Firaxis Games. Sid Meier's Civilization V, Civ, Civilization, 2K Games, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software и соответствующие логотипы являются товарными знаками Take-Two interactive Software, Inc. Fork Copyright © 2010 Fork Particle, Inc. Rapid XML Copyright © 2006-2010 Marcin Kalicinski. Lua Copyright © 1994–2010 Lua.org, PUC-Rio. Используется технология Granny Animation. Copyright © 1999-2010 RAD Game Tools, Inc. Используется s Miles Sound System. Copyright © 1991-2010 by RAD Game Tools, Inc. Все прочие марки и товарные знаки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены. Содержание этой игры является художественным вымыслом, не представляет и не описывает каких-либо реальных событий, персон или организаций в условиях исторических реалий.

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

AGE OF EMPIRES ONLINE

Из великой RTS пытаются сделать «Веселую ферму»

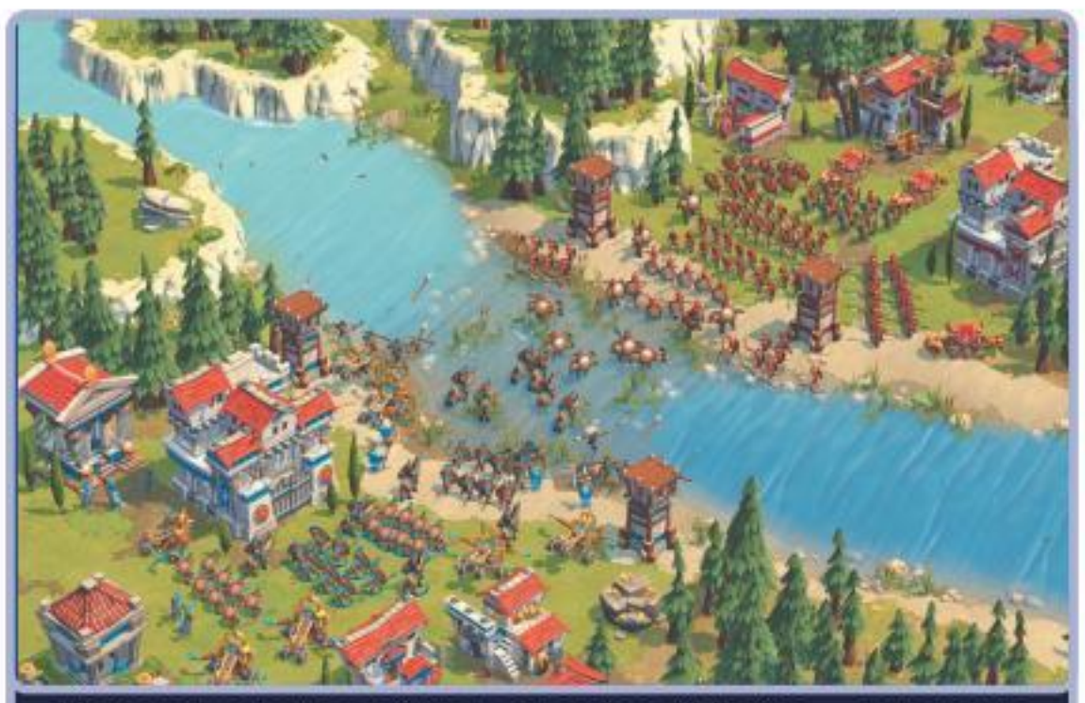
ЖАНР Онлайновая стратегия

- **Издатель** Microsoft
- **Разработчик** Robot Entertainment
- **Похожесть**
  - Серия Age of Empires
  - Серия Empire Earth
- **Мультиплеер** Интернет
- **Платформа** PC
- **Сайт игры** www.ageofempiresonline.com

ДАТА ВЫХОДА
2011 год

Еще в 2005 году мы писали о том, что издателям придется идти на хитрости, чтобы отбивать бюджеты, — тогда делать игры как раз стало очень дорогим удовольствием. Хитростей таких появилось много, от платного онлайна до грабительских DLC, но самый популярный прием последних лет — «делаем дорогую игру, разгоняем половину команды, нанимаем голодных студентов и быстро делаем сиквел на старой технологии».

С хорошей компанией **Ensemble Studios** (это авторы **Age of Empires**, и они вообще ни в чем не виноваты) приключилась история еще интереснее: к выходу **Halo Wars** в **Microsoft**, чье игровое подразделение стабильно терпит убытки, решили, что держать карманную RTS-студию им невыгодно, и попросили работников освободить офис. Те, не растерявшись, создали на обломках новую независимую компанию, **Robot Entertainment**, и теперь снова делают игру для Microsoft, а эта игра — опять «Эпоха империй». Курируют их вновь люди из Microsoft Game Studios. То есть для нас с вами вроде бы ничего не изменилось, но юридически все теперь, конечно, совсем по-другому...



Несмотря на такие вот битвы, новая Age of Empires — ярко раскрашенная игра с гротескными героями и шутками-прибаутками.

Сама Age of Empires в новой ипостаси тоже мало напоминает саму себя пять и тем более одиннадцать лет назад. Сегодня RTS, в которой пять кампаний, несколько эпох и под два десятка фракций, — это слишком грузно, такой размах остался разве что в варгеймах. Именно поэтому из серии выбросили затяжные миссии на четыре часа и сложные исторические сюжеты; раскрасили ее под фигурки из яиц Kinder Surprise и перенесли в интернет.

В **Age of Empires Online** у вас есть столица — это, условно говоря, ваш онлайновый аватар. Город растет в уровнях, развивается и активен 24 часа в сутки: то есть, если вы наладили с кем-то торговые отношения, деньги будут капать на счет даже тогда, когда вы чистите зубы или читаете этот журнал.

В RTS-режиме изменения еще радикальнее. Как таковых переходов между эпохами не будет, все развитие тут размазано по древу апгрейдов, которые изучаются за специальные очки престижа. Особняком стоят исследования зданий — придется заказывать чертежи из столицы. Добавят систему советников: в зависимости от того, к кому из помощников вы прислушаетесь, город получает те или иные бонусы — например, к исследованиям или строительству. Но главное нововведение — кастомизация юнитов в духе той, что была в отечественной стратегии «**Войны древности: Спарта**». На солдат можно нацепить какие вам заблагорассудится щиты, доспехи или копья, и это отразится не только на их характеристиках, но и на внешнем виде. Та же система работает и в отношении построек — к примеру, добавив какую-нибудь лишнюю башню к замку, вы увеличите его прочность.

■ ■ ■

Похожая история сейчас происходит с другой стратегической серией, **Stronghold**. Но там авторы, помимо онлайновой версии, анонсировали и полноценный сиквел, поэтому хочется надеяться, что Microsoft на этом не остановится. Интернет и кастомизация — это прекрасно, но, вспоминая, как сбегал с последних уроков, чтобы последить за приключениями Атиллы и Чингисхана (в учебнике — скучно!), понимаешь, что Age of Empires совсем не про это. ■

Пока что AoE Online — стратегия про Грецию. Как там сложится с другими цивилизациями, еще не ясно.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Age of Empires возвращается в мультяшном стиле и в обличье MMORTS: звучит как ерунда какая-то, но на деле все, видимо, не так плохо.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

реклама

Razer™

Lycosa™ mirror special edition

backlit gaming keyboard

затмевающее превосходство

- Игровая клавиатура с глянцевым покрытием кнопок и подсветкой букв
- Подсветка букв кнопок с опцией подсветки блока WASD
- Полностью программируемые кнопки с поддержкой макросов
- Игровой блок кнопок с функцией подавления фантомных нажатий
- Тонкий профиль кнопок с технологией Hyperesponse™
- Сенсорная панель TouchPanel™ для управления медиа
- Отключение кнопки Windows в режиме Gaming
- 10 программно настраиваемых профилей с переключением на лету (on-the-fly) в игре
- Время отклика 1 мс / Частота опроса 1000 Гц Ultrapolling™
- Разъемы для наушников и микрофона
- Подставка для рук, съемная
- Один интегрированный USB порт

спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru

MediaMarkt www.mediamarkt.ru

ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru

for gamers. by gamers.™

www.razerzone.ru

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

END OF NATIONS

Стратегия национального масштаба: эксклюзивное интервью с выходцами из Westwood

Жанр
Massively-Multiplayer Real-Time Strategy

Издатель
Trion Worlds

Разработчик
Petroglyph Games

Похожесть
Mytheon
Серия Command & Conquer
Universe at War: Earth Assault

Мультиплеер
Интернет

Платформа
PC

Дата выхода
2011 год

RS@IGROMANIA.RU

Михаил Хромов

В конкурсе на самое банальное, пошлое и безыскусное название **End of Nations** легко бы получила золото. Как будто разработчики нарочно выбрали десяток самых заезженных игровым маркетингом слов, скормили их генератору случайных чисел, и тот выдал результат — звучный и абсолютно бессмысленный. Просто на словосочетание «Command & Conquer: Online» у **Petroglyph** нет прав. А по сути это именно он! Мы связались с руководителями студии и в получасовой телефонной беседе узнали самые важные подробности о новой игре.

Снова в деле

На первый взгляд, перед нами классическая C&C-стратегия: мощные танки, самолеты, разрушенные города, противоборство транснациональных организаций. Роль «вселенского зла» досталась Order of Nations — могущественному союзу, контролирующему большую часть мира и жестоко подавляющему свободу и демократию в любых проявлениях. Неудивительно, что у них много врагов, которые подчас не в состоянии договориться между собой и выступить единым фронтом.

Антураж соответствующий. В одном из свежих роликов нам показали огромную футуристическую крепость. Неприступные стены, пушки размером с *пятиэтажный дом*, снующие туда-сюда танки — трудно поверить, что однажды бастион падет. С общим пафосом слегка не вяжется чересчур яркий визуальный ряд. Хотя, учитывая предыдущие проекты студии, удивляться не приходится. Petroglyph была создана выходцами из **Westwood**, то есть перед нами самые настоящие авторы C&C. В своих прошлых играх они экспериментировали с сеттингом (**Universe at War**, **Mytheon**), а теперь вернулись в свою родную RTS-стихию.

Тактические вариации

Миссии в игре довольно разнообразные: прорваться через кольцо охраны и убить генерала, захватить взлетно-посадочную полосу, уничтожить гигантский танк-прототип. Многотон-

Кому нужна тактика, если есть огромная пушка и пятьдесят тонн брони?

К сожалению, огонь здесь исключительно для красоты. Устраивать лесные пожары позволено только дизайнерам миссий.

Один из многочисленных форпостов Order of Nations. Взгляните на эти пушки — любая из них в несколько раз больше танка.

Масштаб впечатляет. Хотя учитывая тот факт, что на одной карте сражаются до полусотни человек, так и должно быть.

ная махина прибыла к нам прямиком из Universe at War. «Это не юнит с длиннющей полоской здоровья, — пояснил нам в разговоре президент Petroglyph Майк Легг. — Чтобы победить, необходимо поочередно вывести из строя отдельные узлы: вооружение, систему защиты, двигатели. Можно лишить танк возможности передвигаться либо подавить его огневую мощь — выбор за игроком».

Жизнь новобранца в End of Nations состоит не только из подвигов. Авторы обещают массу побочных заданий, приносящих быстрые дивиденды. Можно помочь беспринципному торговцу оружием (для настоящего бизнесмена прибыль всегда впереди политики), пробежаться по округе в поисках ресурсов, напасть на одну из второстепенных баз. End of Nations поощряет исследования. Тех, кто рискнет свернуть с основного пути, ждет немало интересного.

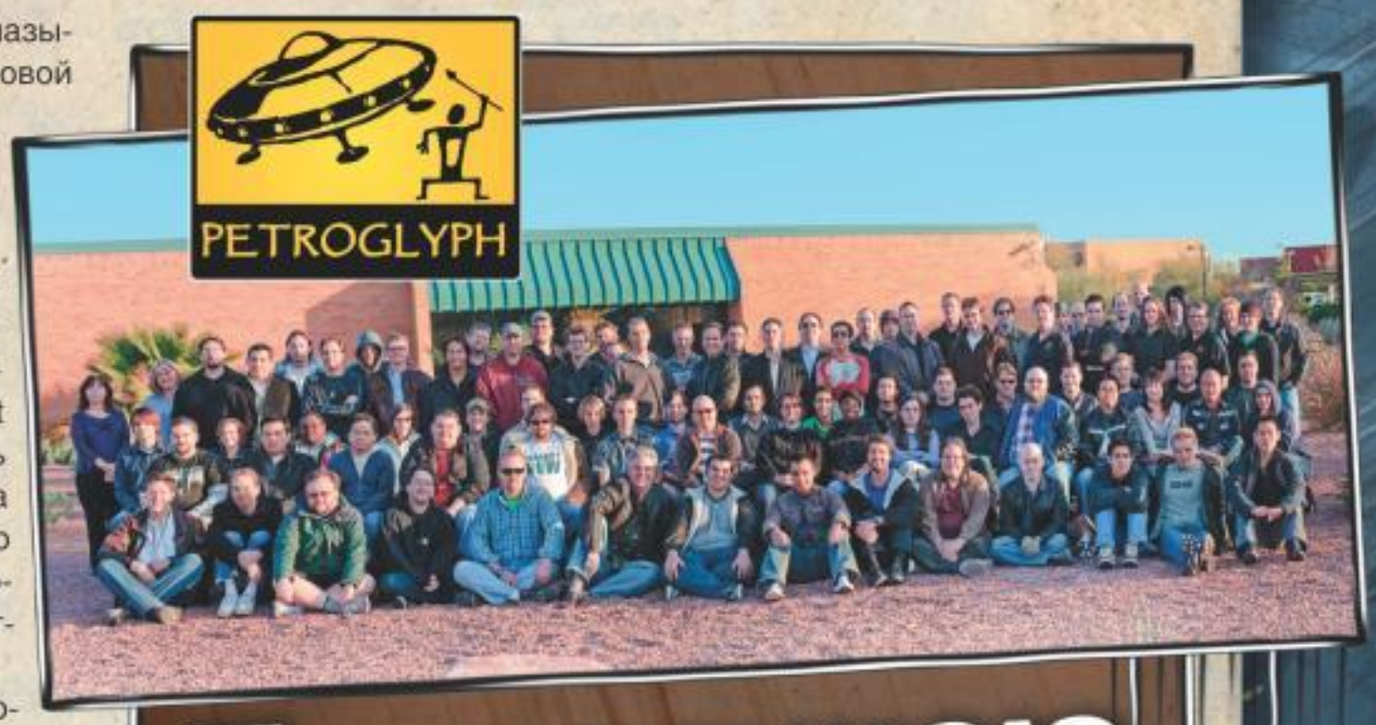
От каждого по способностям

А теперь представьте, что все это вам придется делать вместе с товарищами по команде. Идея MMORTS отнюдь не нова, но Petroglyph утверждают, что лишь их игра достойна называться настоящей онлайновой стратегией.

По сути, это настоящая MMORPG — только вместо отдельных героев тут базы и армии. В End of Nations три класса: разведчик, танкист и артиллерист. Ассоциации с World in Conflict лучше сразу отмести, ведь мы выбираем себе амплуа не на один матч, а на всю игровую жизнь (если захотите сменить класс, придется начинать игру сначала).

«Мы предлагаем не готовый набор юнитов, как другие RTS, а направление для дальнейшего развития, — говорит руководитель проекта Джо Бостик. — Участвуя в битвах, игрок зарабатывает очки опыта, растет в званиях, в его арсенале появляются те или иные специальные умения. Таким образом можно постепенно настроить класс под свою манеру игры». Главное — не ошибиться. Разведчику доступны скоростные, но легкобронированные войска, танкист полагается на тяжелую технику, ну а артиллерист отвечает за поддержку: под его командованием находятся дальнобойные гаубицы и системы залпового огня.

Обратите внимание на голограмму офицера на переднем плане. Начальство не рискует соваться на передовую, предпочитая раздавать ЦУ по видеосвязи.



Путь длиною в жизнь

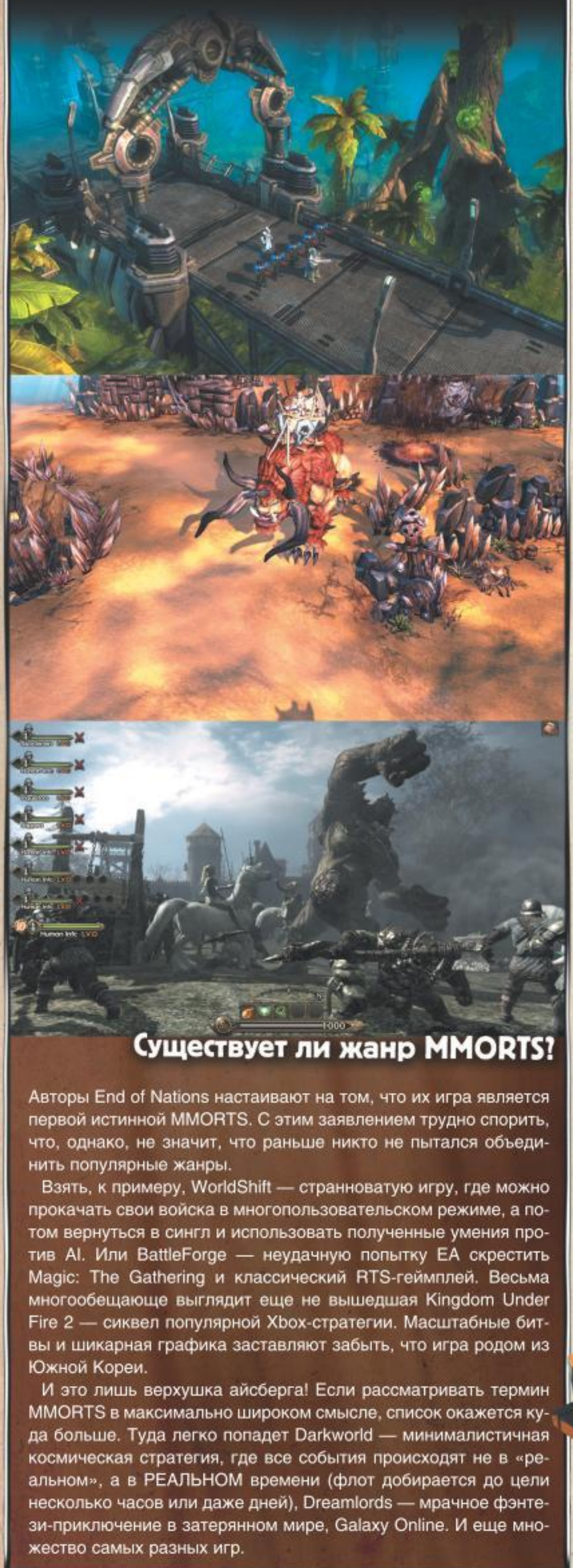
История Petroglyph Games

Petroglyph Games — ветераны индустрии виртуальных развлечений с многолетним опытом за спиной. Идейный вдохновитель End of Nations Джо Бостик работал еще над **Dune 2**, которая пусть формально и не была первой RTS, но фактически заложила основы жанра. Костяк команды состоит из бывших сотрудников **Westwood** — тех самых людей, которые подарили нам легендарную серию Command & Conquer.

В 1998-м Westwood стала частью **Electronic Arts**, и, к сожалению, это стало началом конца. Tiberian Sun не сумела превзойти первую часть C&C, а шутер Renegade так и остался неудачным экспериментом. В марте 2003 года большие боссы признали студию убыточной и ликвидировали ее. Кто-то перешел в EA Los Angeles, но многие сотрудники, включая основателей Petroglyph Майка Легга, Джо Бостика и Стива Толла, предпочли перебраться на вольные хлеба.

Первым проектом «отщепенцев» стала Star Wars: Empire at War — на удивление качественная и интересная RTS в антуражах «далекой-далекой галактики». Почувствовав в себе силы, Petroglyph начала экспериментировать. Сначала была новаторская Universe at War, потом две довольно успешные настолки, наконец, совсем недавно на свет появилась Mytheon — многопользовательская action-RPG с «корейской» системой оплаты.

Право первого



Существует ли жанр MMORTS?

Авторы End of Nations настаивают на том, что их игра является первой истинной MMORTS. С этим заявлением трудно спорить, что, однако, не значит, что раньше никто не пытался объединить популярные жанры.

Взять, к примеру, WorldShift — странноватую игру, где можно прокачать свои войска в многопользовательском режиме, а потом вернуться в сингл и использовать полученные умения против AI. Или BattleForge — неудачную попытку EA скрестить Magic: The Gathering и классический RTS-геймплей. Весьма многообещающе выглядит еще не вышедшая Kingdom Under Fire 2 — сиквел популярной Xbox-стратегии. Масштабные битвы и шикарная графика заставляют забыть, что игра родом из Южной Кореи.

И это лишь верхушка айсберга! Если рассматривать термин MMORTS в максимально широком смысле, список окажется куда больше. Туда легко попадет Darkworld — минималистичная космическая стратегия, где все события происходят не в «реальном», а в РЕАЛЬНОМ времени (флот добирается до цели несколько часов или даже дней), Dreamlords — мрачное фэнтези-приключение в затерянном мире, Galaxy Online. И еще множество самых разных игр.

Размах битв обещает быть впечатляющим.

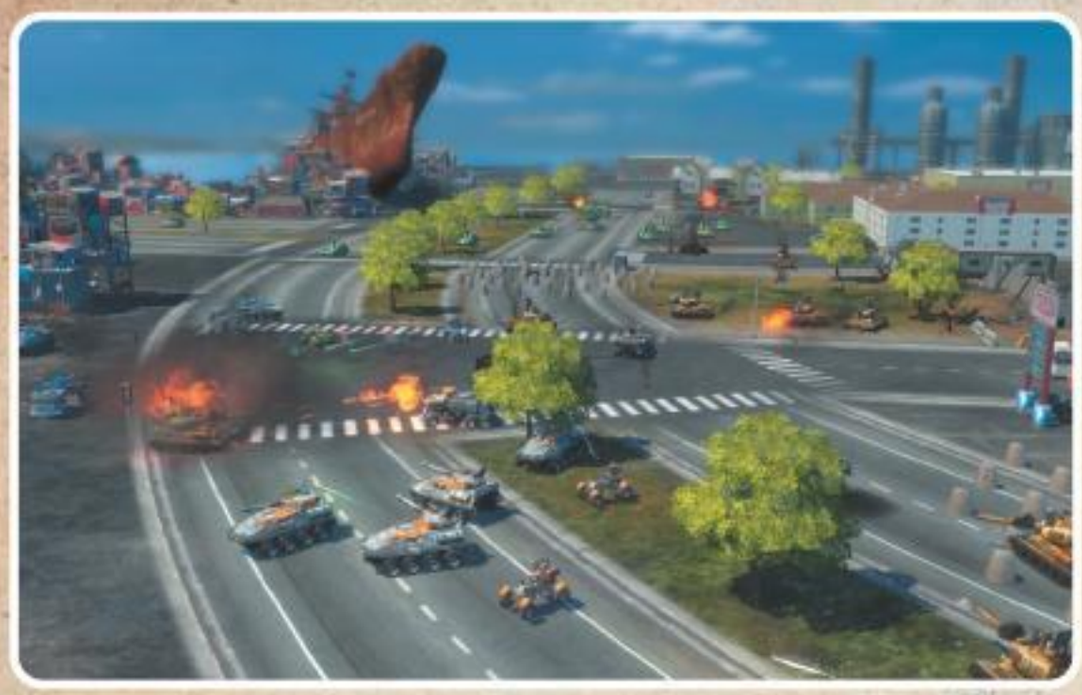
Каждому подразделению присвоена цена в зависимости от мощности, а на картах установлены специальные ограничители. Грубо говоря, разрешено взять на дело пять тяжелых юнитов, десять средних или пятнадцать легких. Такая система уравнивает игроков разного уровня. Конечно, у «папы» и опыта побольше, и возможности другие, но у новичка всегда есть шанс выйти победителем даже из битвы с ветераном.

В логове

После успешно проведенной операции (или позорного поражения) игрок возвращается в свое секретное логово. Это военный городок, аналог которого имеется в любой RTS. В ангаре ждет своей очереди боевая техника, ученые мужи чешут лысины, деловито крутят лопастями вертолеты, в стороне возвышается баллистическая ракета. Развитие базы требует капитальных вложений. Казармы и заводы стоят денег (что касается оружия массового поражения, то придется отдельно платить за пусковую установку и ракеты), а продвинутые здания и вовсе становятся доступны лишь при достижении определенного уровня.

Важнейшей составляющей MMORPG является прокачка. Джо зорко следит за тем, чтобы игра следовала канонам: «Открываются новые умения, войска, миссии. Увеличивается размер базы. Но и сложность игры растет». В самом начале в нашем распоряжении стандартные модели — танки, «Хаммеры», невзрачные пушечки. Время идет, и в гараже появляются все более и более интересные экземпляры. Что-то нам дают в награду за ратные подвиги, что-то мы выменяваем у друзей-генералов.

За особо ценными образцами еще предстоит побегать. «Это как коллекция фигурок для настольного варгейма», — замечает Джо. Ключевое слово здесь «коллекция». Подобно тому, как в ролевой игре можно собрать сет, состоящий из нескольких предметов (например, меч, кольчуга и шлем), и получить приятный бонус, в End of Nations присутствуют юниты, ко-



Надпись на носу корабля — «Надежда». Написано , как ни странно, без ошибки.

Для стратегии про транснациональные войны танк выглядит слишком лубочно, не находите?

торые в сочетании друг с другом позволяют осуществить некую особую атаку.

Империя добра

Основой End of Nations являются масштабные PvE-схватки (Player vs. Environment; игрок против компьютера), где мы самозабвенно крушим ведомые AI орды, выполняем поручения различных персонажей, собираем трофеи и прокачиваемся. На первый взгляд, процесс выглядит незатейливо. Обвел армию мышкой, ткнул в противника и ждешь результатов.

Экономики нет. Строительства на поле боя — тоже (по крайней мере, с нашей стороны; в распоряжении Order of Nations автоматические фабрики, регулярно выплевывающие свежие отряды). В некоторых местах можно подлечиться или получить подкрепления, но в целом рассчитывать на бесплатные бонусы не приходится. Что есть — тем и воюем. Другое дело, что в битве одновременно могут участвовать до 50 игроков (хотя разработчики все еще думают над возможным максимумом), что полностью меняет привычные условия битвы.

Коалиция зла

PvP-схватки впечатляют чуть меньше — здесь действует ограничение 10x10 игроков, но в какой еще стратегии вы сможете сражаться сразу с десятью противниками? Гвоздем PvP, несомненно, станет глобальный режим. Игроки разбиваются на команды, и начинается долгая битва за территории. В конце победители получают призы, карта мира возвращается в первозданное состояние, и стартует следующий сезон. А вот опыт за уничтожение себе подобных не начисляется; «мышцы» растут лишь в PvE.

В игре нельзя напрямую управлять авиатехникой. Возможно, когда-нибудь ситуация изменится, но пока что действует принцип «прилетели-отбомбились-улетели».

Кстати, в разных режимах различается работа супероружия. В PvP мы захватываем командные точки и копим средства для удара, тогда как в PvE все гораздо честнее: если на базе есть ракета или стайка истребителей, значит их можно использовать. К сожалению, авиацией нельзя управлять напрямую. Мы указываем цель — с неба летят бомбы. Флота в игре вообще не будет.

Основной вопрос, который мы задали разработчикам, разумеется, касался баланса. Ведь двадцать игроков в PvP и пятьдесят в PvE — это не шутки. «Проблемы нет, — успокаивает Джо Бостик. — Мы не стремимся собрать всех в одной точке, скорее наоборот. У каждого своя цель, зачастую отряды разделяет значительное расстояние. Да, порой бывает выгоднее организовать совместную атаку, но мы никого не принуждаем. Желаете действовать в одиночку — пожалуйста».

Важно отметить, что многие задания взаимосвязаны. Уничтожив вражескую казарму или артиллерийскую установку, мы спасем жизни подчиненных и поможем союзникам. «Полсотни игроков не предел, — добавляет Джо. — Технических препятствий нет, но мы решили не гнаться за цифрами, иначе кое-где и правда могут возникнуть пробки».

■■■

Удастся ли сбалансировать пару сотен юнитов? Насколько увлекательной окажется охота за редкими моделями? Сумеет ли нестандартная концепция привлечь достаточное количество подписчиков? Предсказать будущее невозможно, но создатели настроены очень оптимистично: «Разработка не остановится после релиза. Мы будем регулярно добавлять карты и технику, появится полноценная авиация, не исключено, что когда-нибудь дойдет и до морских боев. Суть MMO — в постоянном развитии». С таким заявлением не поспоришь. Остается только кивать и надеяться на благоприятный исход. ■

Будем ждать?

По заверениям авторов — первая на свете MMORTS. По нашему мнению — без пяти минут C&C: Online.

Процент готовности: 50%

Жанр
Пазл-экшен

Издатель
Tripwire Interactive

Разработчик
Teotl Studios

Похожесть
Unreal Tournament 3
Portal
Singularity

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Платформа
PC

Сайт игры
theballthegame.com

Дата выхода
Конец 2010 года

RS@IGROMANIA.RU

THE BALL

История дружбы мужчины и шара. Впечатления от превью-версии игры

Артем Комолятов

В фильме «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега» есть сцена, где герой Харрисона Форда убегает от племени разъяренных туземцев. Самая запоминающаяся часть этого сюжета — бегство Индианы от огромного шара. Сцена длится всего несколько секунд, но этого оказалось достаточно, чтобы ее «разобрали на цитаты» и сделали сотни пародий. Даже в парижском Диснейленде есть аттракцион, реконструирующий эту погоню.

Игра **The Ball** от **Teotl Studios** — тоже своеобразная цитата этой знаменитой сцены. Только здесь огромный шар выступает в новом амплуа. Теперь это архиполезнейший инструмент, мощное оружие, верный друг, помощник и разве что не собутыльник главного героя. Он с успехом компенсирует персонажу умение прыгать и цепляться за уступы в ветвящихся лабиринтах древнего храма.

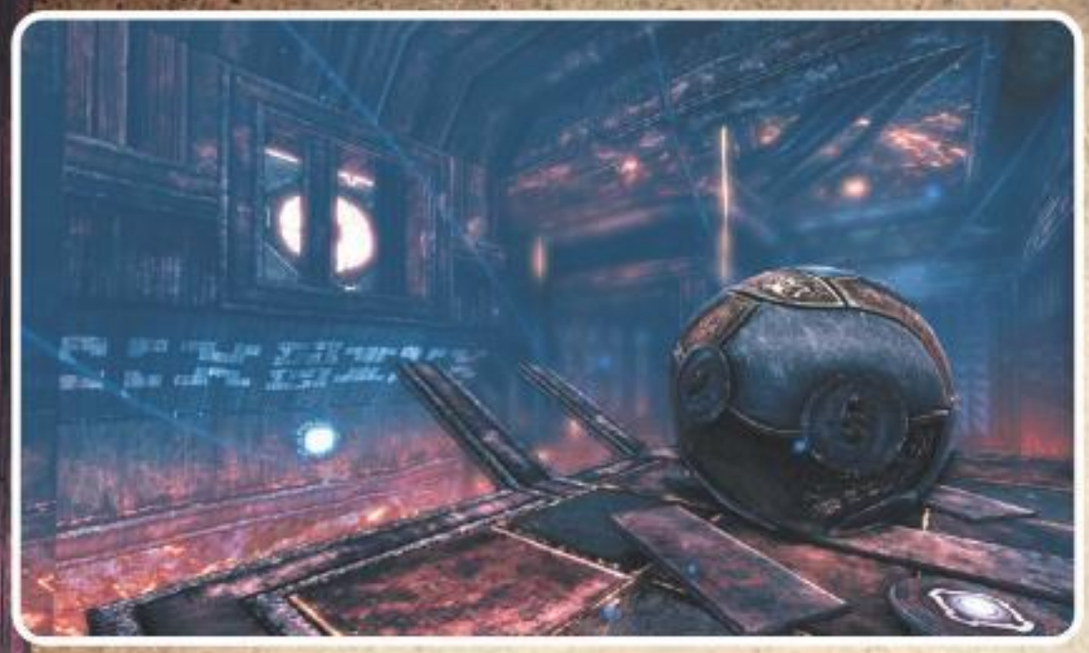
Путь шара

Два года назад мы писали о The Ball — тогда он представлял собой любительскую модификацию для **Unreal Tournament 3**. Мод получился очень увлекательным, с ходу заслужил симпатии жюри на конкурсе **Make Something Unreal** и привлек немало поклонников — во многом благодаря тому, что оказался не амбициозным (и неработающим) шутером, а вполне размеренным пазлом от первого лица. Как мы и предсказывали в 2008-м, The Ball дорос до взрослого коммерческого проекта.

Сюжет выдержан в лучших традициях археологического авантюрного приключения. Молодой ученый на раскопках в джунглях Мексики натыкается на гигантский подземный город некогда великой и доселе неизвестной цивилизации. Сломя голову он устремляется в глубины загадочного полиса и, как водится, делает сразу несколь-

Кинг-Конг жив! Ну... почти.

При контакте с Шаром стайки гигантских жуков обильно забрызгивают окрестности своей лимфой.



Так-с, на стене кнопка, до которой нам не дотянуться. Может, попробовать положить Шар на выступающие балки-трамплины и прицельным пинком запустить его в цель?

Этот скриншот вызывает стойкие ассоциации с одним из боссов Half-Life: Opposing Force.

ко удивительных открытий.

Тут и вторжение внеземных цивилизаций, и уникальные биологические виды, и ходячие мумии, которые плюются файерболами, и продвинутые технологии… Словом, на диссертацию точно хватит.

A Boy and His Ball

Однако главным открытием — во всяком случае, для героя — оказывается Шар (именно так, с большой буквы), местный аналог Companion Cube из Portal. Этот артефакт станет вашим постоянным и единственным спутником на пути к сердцу древнего города. Именно на взаимодействии Шара с окружающей средой и строится абсолютное большинство головоломок игры. Именно благодаря ему на The Ball стоит обратить самое пристальное внимание.

Главный герой управляет Шаром с помощью другого, не менее древнего артефакта, аналога Gravity Gun из **Half-Life 2**. Режимов работы у агрегата всего два: он может отбрасывать Шар, ударив по нему молотом, или же притягивать магнитным полем. Почти все возникающие перед археологом трудности можно решить, используя лишь эти два приема.

Предположим, перед вами надтреснутая стена, за которой наверняка скрывается что-то интересное. Хорошенько зарядив отбойный молот, вы запускаете Шар в стену, и кладка рушится у вас на глазах. Или, скажем, на вашем пути оказывается массивный каменный блок, который никак не хочет двигаться с места. Привязываете к блоку Шар при помощи лежащей поблизости веревки и с помощью магнитного поля заставляете катиться своего компаньона в нужную сторону — Шар утаскивает за собой препятствие.

Разумеется, есть ситуации и посложнее: например, когда Шар нужно сначала окунуть в бассейн с маслом, прокатать им дорожку из воспламеняющейся жидкости к фитилю, а затем поджечь горюче-смазывающую смесь факелом — и вуаля! Вернее, бада-бум.

Вечер. Пятница. Боулинг

Решением пазлов функции Шара не ограничиваются. Ведь наш герой попал в древний и опасный мир со множеством способов скоропостижно окончить карьеру археолога. Физической силой и здоровьем персонаж не отличается, а походный рюкзак с ракетницей и BFG-9000, увы, с собой не захватил. В таких обстоятельствах Шар из безобидного инструмента превращается в оружие.

Так, мелких монстров, вроде хищных жуков, можно давить — при этом раздается характерный мерзкий хруст, от которого мурашки бегут по телу. Тварей побольше — например, агрессивно настроенных мумий — нужно сбивать, словно кегли в боулинге.

Самых здоровенных чудовищ-боссов (на данный момент заявлены полуразложившийся Кинг-Конг и гигантский червь) придется утихомиривать при помощи более сложных ухищрений: например, используя интерактивное окружение. Самый банальный ход — разрушить опоры с помощью Шара, чтобы монстра завалило обломками крыши, но фантазии Teotl Studios не занимать, поэтому можно рассчитывать и на более изящные решения.

Боевая механика на словах может показаться несколько примитивной, однако на деле каждая стычка с подземной фауной оборачивается увлекательнейшим и очень нестандартным экшеном. Недаром разработчики с несвойственной инди наглостью называют свою игру первым в мире экшен-пазлом.

А в подтверждение приводят следующий пример. Когда враги прут из-под каждого булыжника и постепенно окружают вас, вы делаете «дыру» в сужающемся кольце мумий, укрываетесь за Шаром от летящих в спину файерболов, по дороге давите десяток-другой тараканов-переростков, разворачиваетесь, копите заряд отбойного молота и сминаете оставшихся противников, выстрелив Шаром на манер пушечного ядра.

■■■

Кубик-компаньон в Portal был сатирой на геймдизайнерские штампы. Решать задачки с помощью громоздкого подручного предмета — пошлость, это было ясно еще три года назад. Хоуренсеса (псевдоним создателя The Ball) и его Teotl Studios данный факт ничуть не смутил. Они, ничтоже сумняся, выстраивают на допотопной идее абсолютно новый, современный геймплей. Ну и в конце концов — неужели кто-то осмелится заявить, что шар не круче куба примерно в тысячу раз!? Он ведь круглый. ■

Без единого угла

Шар из The Ball вовсе не единственный представитель племени округлых героев. В нашей подборке — только истинно круглые персонажи, рожденные именно в такой форме. Не в меру отъевшихся злодеев в расчет было решено не брать.

Пакмен (PacMan)
Невероятно прожорливый желтый круг а по совместительству и один из самых запоминающихся символов игровой индустрии. Катиться Пакмену незачем, геймплейно его форма никак не обыграна. Тем не менее это, бесспорно, главный круг среди героев игр — пусть и без одной четвертой части.

Соник (Sonic the Hedgehog)
Этот синий, да к тому же еще и сверхзвуковой еж может сворачиваться в тугой шар, как еж вполне обыкновенный. Только в таком состоянии он может катиться на бешеной скорости по уровням и без вреда для себя прыгать на творения Доктора Роботника.

Гиш (Gish)
Маленький злобный кусочек смолы широкого спектра действия: может становиться липким, тяжелым и скользким, а кроме того, способен изменять форму своего тела, вытягиваясь или сжимаясь в зависимости от ситуации. Одна незадача — Гиш не стопроцентный шар, а совершенно аморфный герой.

Пузырь (A Boy and His Blob)
Спектр трансформаций этой субстанции неопределенной формы внушает уважение. Поедая различные виды сладких помадок, Пузырь может превращаться во множество полезных вещей: от наковальни, лестницы и пушки до домкрата, парашюта и космического корабля. Но изначально это именно шар.

Будем ждать?

Оригинальный пазл от первого лица, по которому можно уже сейчас начинать писать книгу «1000 и 1 вещь, которую вы можете сделать со своим Огромным Шаром».

Процент готовности: 80%

Кирилл Волошин

LUCIUS

Горячие финские парни делают симулятор Сатаны

В преддверии выхода кинофильма «Последнее изгнание дьявола» студия-прокатчик запустила гениальную вирусную рекламу. Представьте, друзья, эротический видеочат. Кокетливая девушка вроде как разговаривает с вами, улыбается, уже начинает снимать топик… как вдруг у нее закатываются глаза, из них льется кровь, и леди свирепо кидается на веб-камеру!

Реакцию несчастных подростков, чью психику навсегда травмировал этот ролик, можно посмотреть на YouTube по запросу «the last exorcism». Мы же хотим заострить внимание вот на чем: тема изгнания дьявола не выходит из моды. Многие наверняка помнят культовые фильмы ужасов «Ребенок Розмари», «Изгоняющий дьявола» и «Омен». Помнят их и горячие финские парни из **Shiver Games**. Черпая вдохновение в культовых хорроpах 60-70-х годов прошлого века, они рассказывают в своей дебютной игре похожую историю о маленьком мальчике Люциусе. Но при этом финны, скажем так, иначе расставляют акценты. В **Lucius** мы не будем изгонять дьявола, бороться со злом или испуганно наблюдать за тем, что происходит, прячась в тени мрачных коридоров.

Напротив, мы сами станем этим злом и, взяв на себя управление одержимым ребенком, постараемся максимально насолить окружающим!

Один дома

Действие игры развернется в 70-х годах прошлого века, в стенах классического английского особняка. Здесь живет некая богатая семья и ее многочисленная прислуга. У хозяина дома есть маленький сын Люциус. Он родился обычным, естественным путем, но проблема в том, что душа ребенка когда-то была обещана дьяволу, и тот не преминул прибрать ее к своим грязным волосатым ручонкам.

Теперь Люциус одержим злобными помыслами. Его цель (а значит, и наша; ведь именно он главный герой игры) — завладеть богатствами семьи, которые откроют путь к мировому господству. Для этого нам придется последовательно избавляться ото всех обитателей дома, а в финале, в решающей схватке, сразиться с собственным отцом, который, как выяснится, имеет самое непосредственное отношение к тому, что произошло с Люциусом.

«В доме работает и живет примерно десять служащих: кухарка, садовник, швейцар, нянька и так далее. Периодически особняк будут посещать и коллеги отца Люциуса. Через некоторое время сюда будут захаживать даже полицейские и священники. Все они — лишь препятствия на вашем пути, от которых нужно избавиться. Но будут встречаться и люди, которые так или иначе будут помогать герою», — рассказал нам в интервью один из основателей студии Йохан Эйкио.

Вся игра, по сути, разделена на миссии, к которым тут приравнены дни. По словам Йохана, после того, как Люциус спланирует и убьет очередного несчастного обитателя особняка, день закончится и начнется следующий, где маленького мальчика с тяжелым взглядом ждут новые забавы и новые жертвы. Но это не значит, что вся игра лишь череда убийств. Здесь есть сюжет, приоткрывающий завесы тайны над происхождением героя.

«Параллельно с убийствами в игре будут происходить определенные события: постепенно окружающие начнут понимать, что за всем происходящим стоит маленький мальчик, начнется полицейское расследование, где копам потребуются веские доказательства, чтобы обвинить вас», — поясняет Йохан.

Хороший мальчик

Но все-таки главное в Lucius — это именно планирование и организация убийств. Дело это, сразу скажем, непростое. Люциусу придется действовать скрытно и даже водить окружающих за нос, чтобы усыпить их бдительность.

«Необходимо — держать их в неведении, что за всем злом стоим

Куда Люциус засунет несчастного сантехника, догадаться не трудно. Так что ирония в игре определенно будет.

Неугомонные финны даже предусмотрели систему особых наград за убийства.

Говорили же, спички детям не игрушка.

По словам авторов, на прохождение игры уйдет минимум шесть часов реального времени.

мы. Для этого придется поддерживать имидж примерного мальчика, периодически помогая слугам в их хлопотах», — рассказывает наш собеседник. За это нас могут поблагодарить и даже подарить что-нибудь в награду: например, трехколесный велосипед — судя по всему, потом его можно будет использовать в своих грязных делишках. Если же мы вели себя плохо (где-то, скажем, оставили беспорядок), то нас накажут, что, видимо, затруднит дальнейшее выполнение задачи. Подобного цинизма не было пока, кажется, ни в одной игре…

Соответственно, убийства нужно совершать без свидетелей и при этом постараться обставить все как несчастный случай. Зная особенности работы каждого слуги (например, что кому-то нужно спуститься в подвал, залезть на лестницу или найти какой-то предмет), мы сможем использовать это, выманивая, подманивая и вовремя подлавливая бедолаг во время выполнения их рабочих обязанностей.

Так, можно запереть кухарку в морозильной камере или свалить на голову плотнику что-нибудь тяжелое. Для этого предварительно придется понаблюдать за действиями слуг, изучить их распорядок дня. Кроме того, нам понадобятся определенные предметы, некоторые из которых можно будет комбинировать. Чтобы запереть ту же служанку в морозильной камере, сначала нужно повесить замок на дверь. А потом не забыть снять его, чтобы случившееся не выглядело как спланированное убийство.

Дьявол под прикрытием

Но помимо природной наблюдательности и дьявольской хитрости Люциусу понадобится кое-что еще. А именно — его сверхъестественные, демонические способности. «Наш герой может перемещать объекты с помощью телекинеза, роняя их кому-нибудь на голову, брать под контроль разум более слабых, подверженных влиянию людей, а в некоторых ситуациях он будет способен даже воспламенять их своим взглядом», — поясняет Йохан Эйкио.

Таким образом, одними несчастными случаями на производстве дело явно не ограничится. Люциус может, например, заставить одного человека убить другого или устроить шумное огненное шоу. Демонические способности можно прокачивать и даже комбинировать, а на их использование будут тратиться запасы некой энергии. Кроме того, нас ждут мини-игры и даже quick-time events, которых, скорее всего, не избежать в финальной битве с папочкой.

Вообще, многие аспекты геймплея пока находятся на стадии обсуждения. Например, финны сами не знают, насколько игра будет нелинейной. Пока известно лишь, что мы сможем свободно исследовать особняк и бродить по дому, определяя, кого и когда убивать.

■■■

Нетрудно догадаться, что дебютный проект Shiver Games неизбежно окажется под огнем критики. Молодая финская студия делает уникальную игру, аналогом которой может служить разве что провокационная дилогия **Manhunt**. Только на сей раз перед нами симулятор даже не садиста, а Сатаны, который даст новые поводы обвинить игровую индустрию в пропаганде насилия.

Особенно после недавних громких случаев в России, где подростки-сатанисты убивали и ели своих сверстников. Поэтому мы искренне надеемся, что игра получит адекватный рейтинг, а разработчикам хватит сил реализовать идею на нужном уровне. Что в итоге получится из Lucius — монументальный триллер, достойный своих вдохновителей, или крикливая трэш-побрякушка вроде **Naughty Bear**, узнаем в следующем году. ■

Будем ждать?

Уникальный в своем роде симулятор начинающего сына дьявола. По мотивам «Омена» и «Ребенка Розмари».

Процент готовности: 60%

Детский ад

Фильмов про одержимых детей вышло немало, почти с каждым связана мрачная, подчас криминальная история

Сын дьявола

Год выхода: 1901
Режиссер: Лепин

Французский режиссер Лепин, стоявший у истоков немого кино, в первый год XX века выпустил комедийную короткометражку, в которой некий доктор, положив шприц на пол, позвонил Вельзевулу-отцу в ад, а тот послал к нему чертенка с деньгами. Коротко, но по тем временам очень захватывающе и необычно.

Ребенок Розмари

Год выхода: 1968
Режиссер: Роман Полански

Один из лучших фильмов знаменитого режиссера и любителя несовершеннолетних девиц Романа Полански. Для своей первой работы в Голливуде он выбрал экранизацию одноименного романа Айры Левина. По сюжету молодой женщине Розмари снится сон, в котором ее насилует некий демон, а потом она на самом деле оказывается беременна. Многие считают, что фильм стал проклятием для Полански и его молодой жены Шарон Тэйт, которая снялась в одном эпизоде картины. Через год после выхода фильма беременную Тэйт зверски убили члены банды Чарльза Мэнсона, а сам Полански, пережив годы депрессии, пустился во все тяжкие.

Изгоняющий дьявола

Год выхода: 1973
Режиссер: Уильям Фридкин

Культовый хоррор про то, как последний оставшийся в живых экзорсист, отец Ланкастер Меррин, пытается прогнать беса, вселившегося в дочь известной актрисы. Фильм, снятый по новелле Уильяма Бэтти, окупил свой бюджет в 16 раз, обошел по сборам «Крестного отца» и завоевал два «Оскара», а исполнитель главной роли, Макс фон Сюдов, утвердился в статусе величайшего киноактера своей эпохи. Но дьявольский успех дался дорогой ценой: во время работы над картиной погибли девять человек из съемочной группы, в том числе два актера. Еще двое умерли вскоре после окончания съемок, а некоторые заработали различные душевные болезни.

Омен

Год выхода: 1976
Режиссер: Ричард Доннер

Именно после «Изгоняющего дьявола», а не после «Ребенка Розмари» началась настоящая мода на хорроры подобной тематики. И наиболее сильным из последователей стал фильм Ричарда Доннера, поставленный, что удивительно, по оригинальному сценарию (только потом его переработают в книгу). «Омен» (другое название картины — «Предзнаменование») рассказывает о том, как американский дипломат, сам того не ведая, усыновил сына дьявола. Слава богу, ничего страшного после выхода картины с ее создателями не случилось. Зато все они неплохо заработали (фильм окупился в 30 раз!), а композитор Джерри Голдсмит получил два «Оскара» за лучший оригинальный саундтрек и лучшую песню.

Реальность: без вариантов

В ПРОДАЖЕ С 19 АВГУСТА

KaneandLynch.com

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

18+

PC DVD-ROM SOFTWARE · PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network · XBOX 360 · XBOX LIVE

© Square Enix Ltd. 2010. All rights reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings, Inc. KANE & LYNCH 2: DOG DAYS, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks of Square Enix Ltd. IO and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Реклама

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Экшен

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
Spicy Horse Games

Похожесть
American McGee's Alice
Psychonauts
Limbo

Мультиплеер
Не известно

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
www.ea.com/alice

Дата выхода
2011 год

ALICE MADNESS RETURNS

Американ Макги рассказывает «Игромании» о кошмарах половозрелой Алисы

Александр Чепелев

На веревке, словно маятник, раскачивается ключ. Камера медленно подлетает к сидящей на красном диване понурой девочке. Это Алиса — ее несложно узнать по белому фартуку. Слева на столике стоит белый викторианский сервант, справа — заспиртованные в старинных стеклянных сферах черви. С потолка свисают сухие позеленевшие культи, вокруг пробирки, свечи, скелет какого-то денди в котелке. Мягкий красный свет. Вкрадчивый хриплый голос просит: «Расскажи мне о Стране чудес». Алиса медленно откидывает голову назад, из открывшегося рта льется густая кровь вперемешку с молочными зубами. Камера медленно залетает девочке прямо в горло.

Колючий терновник

«Много времени прошло между выпуском первой игры и обсуждением создания сиквела. Мы вместе со сценаристом и исполнительным продюсером первой «Алисы» Рэж Биргом вышли в мир, путешествовали в дальние страны. Так было до тех пор, пока я не остановился в Китае, создал там сильную студию, и тогда мы подумали над тем, чтобы вернуться в Страну чудес», — так ответил Американ Макги на наш вопрос о том, почему работы над сиквелом «Алисы» начались только сейчас. Однако здесь он, похоже, лукавит: просто выхода не осталось. Имя Американа Макги воспринимать как гарант качества уже невозможно. Скорее наоборот.

В 2000 году он в должности креативного директора **Electronic Arts** сделал свою главную игру, **American McGee's Alice**, собрал всевозможные регалии, сплел из них буденовку, нацепил ее на голову, возгордился, ушел из EA и... пропал. Многие тогда гадали — куда? Этот талантливый человек, который придумал, возможно, самый шизофренический пересказ кэрролловской классики (сравнить с которым можно только «Алису» Яна Шванкмайера), наверняка замышляет что-то гениальное!

Объявился Макги только через четыре года, и не один, а с новой игрой — **Scrapland**, комедийным экшеном про роботов. Потом были **American McGee Presents: Bad Day L.A** и **American McGee's Grimm**. Эти две игры были схожи в одном: впечатляющие концепции в итоге выливались в громкие провалы. И если в Grimm можно было

Выражение «побить черву» в контексте Alice: Madness Returns обретает новое значение.

Задача на внимательность — найди Алису.

Если бы не сердечки, можно было бы подумать, что это арт к Quake 4.

Вряд ли в этом месте Алису ждет чаепитие.

Колорит новой «Алисы» сильно перекликается с оригиналом.

найти симпатичный стиль, то в Bad Day L.A. не было ничего, кроме безвкусной графики, сортирных шуток и мертвого геймплея.

Снова в кроличью нору

И вот Макги вновь, как десять лет назад, обращается к своему главному произведению. **Alice: Madness Returns** — это первая за долгое время игра от Американа Макги без приставки «American McGee Presents». Неужели дизайнер сам осознал, что право давать играм собственное имя надо заново заслужить?

Сюжет начинается на том самом месте, где окончилась первая часть. Алисе уже больше двадцати, она как раз покинула психиатрическую клинику Рутледж, переехала в Лондон, но видения прошлого и чувство вины за погибших в пожаре родителей по-прежнему мучают ее.

Более того — кошмарные галлюцинации до того истерзали ее мозг, что помощь психиатра только усугубляет шаткое состояние Алисы. Загипнотизировав девочку, врач возвращает ее в чудесную страну — ныне, впрочем, полную убийств, крови и мрачного сюрреализма. Алисе во второй раз предстоит прогуляться по ней, заодно узнав тайны смерти родителей.

О геймплее информации пока нет вовсе — такова официальная позиция EA. Однако у нас есть несколько догадок, основанных на уже известной информации и том, что рассказал сам Макги.

Вспомните первую «Алису». Ее героев, их трагические судьбы. Курносого Безумного Шляпника с оторванной головой и разбитого в лепешку худощавого Чеширского Кота. Они же наверняка вернутся. Останется и магия, ведь в первой части из зачарованного оружия состоял почти весь наш арсенал — магическая колода с остро заточенными, словно сюррикены, картами, ледяной жезл, кости, призывающие демона, или останавливающие время часы. В то же время надеемся, что монстры будут куда интереснее, чем раньше: не хотелось бы в очередной раз усмирять агрессивные сгустки лавы или летающих жуков.

Страна чудес со времен первой части почти не изменилась. Кое-где обветшала, кое-где обросла новыми локациями, но в целом нам предстоит прогулка по местам былой славы. Зато NPC стало гораздо больше. «Так как мы создаем игру со сложным сюжетом, нам приходится полагаться на разных персонажей. В Madness Returns будет в несколько раз больше интересных героев, чем в первой части. Последний раз, когда проводился подсчет, в игре было около сотни NPC, разбросанных между Лондоном и Страной чудес», — признался Макги. Причем многие из этой сотни — оригинальные создания. Кроме того, судя по намекам Американа, место действия Alice: Madness Returns не будет ограничено одной Страной чудес — мы сможем прогуляться и по Лондону. Главными источниками вдохновения Американ называет **BioShock**, **Half-Life 2** и **The Legend of Zelda**. Так что весьма вероятно будет и открытый мир.

Пока что настораживает кровавость новой «Алисы». Так, пересказанный во вступлении тизер можно принять скорее за рекламу готического фильма ужасов, имеющего к кэрролловской классике весьма отдаленное отношение. Удивляет и новый дизайн карт-стражников: эти склабящиеся мертвецы в балахонах напоминают что угодно, только не ожившие игральные карты. А здесь тоже важно чувство меры — все-таки Alice: Madness Returns не должна стать мясным аттракционом ужасов, нужно действовать тоньше.

■■■

В 2011 году удивить игрока приключениями в психоделическом мире будет куда сложнее. Вышла масса игр, использовавшая опыт первой «Алисы», — начиная с **Psychonauts** Тима Шаффера и заканчивая, извините, «**Двумя сорванными башнями**» от **Gaijin Entertainment**. Поэтому сегодня хочется не просто повторения старого, а новых авангардных решений, небанальных фантазий и хорошего черного юмора. «Двенадцать лет назад среди любителей компьютерных игр были те, кто жаждал эксперимента. Надеюсь, такие люди еще остались», — заявляет Макги. Мы же надеемся, что его новый эксперимент будет гораздо удачней предыдущих. ■

Будем ждать?

Продолжение American McGee`s Alice — Страна чудес вперемешку с Лондоном, знакомые локации, новые персонажи, повзрослевшая, но не выздоровевшая героиня. И пока ни слова о геймплее.

Процент готовности: 40%

Мясо, куклы, вдохновение

В нашем интервью Американ признался, какими художниками вдохновляются в Spicy Horse: это Марк Райден и Здислав Бексинский. Ядовитый коктейль!

Марк Райден

Американский поп-сюрреалист (родился в 1963 году) из Орегона, который по духу творчества для Макги как брат родной. Все его картины — это гротескные сценки с милыми детьми с взрослыми глазами, животные в пастельных тонах. Викторианские формы, изящные линии, ожившие плюшевые мишки, радостно тявкающие собачки… и тут же рядом платья из мясных туш и кружевное сплетение потеков крови. Картины Райдена полны символов: начиная от алхимических знаков и заканчивая надписями на русском. Говорят, в своих картинах Марк пытается проникнуть в психологию детства, удивительный мир грез ребенка, однако вряд ли стоит копать так глубоко: это просто качественный представитель течения виженари-арт, подраздел бэби-трэш (см. также Тревор Браун, Николетта Сесолли, Рэй Цезарь и жену Марка Райдена Марион Пэк).

Здислав Бексинский

Известный послевоенный польский сюрреалист (1929-2005). Родился в Саноке на юге Польши, поначалу создавал кафкианские скульптуры из гипса, металла и проволоки, в 70-х перешел к сюрреализму. Его образы — сцены смерти и разложения, опустошенные, заваленные человеческими костями города, сплетенные из червей и обгоревшей плоти фашисты. Ненависть к нацизму, лагерям смерти — главные темы картин Бексинского. Сложно найти живописцев, чьи работы были бы насколько насыщены деталями и одновременно с тем держали такую мрачную, упадочную энергетику. Разве что Ханс Руди Гигер (нам он известен как автор образа Чужого), который, к слову, вдохновлялся работами Бексинского.

Великий сказочник

Несомненно, Американ Макги умеет рассказывать сказки — мрачные, сумасшедшие, с потрясающими персонажами. Но лучше всего ему удаются сказки для прессы. Давайте вспомним, как выглядели его проекты на бумаге и что из них получилось потом. Надеемся, новая «Алиса» не подойдет под приведенную ниже схему.

Scrapland

«Scrapland планируется как боевой космический симулятор с внушительными приключенческими элементами — и, представьте себе, нелинейным сюжетом». «Аркадные полеты на разномастных девайсах по фантастически проработанному городу. Ближайшая ассоциация — кадры воздушной погони из «Пятого элемента» Люка Бессона».

«Спустя пару минут начнется форменное светопреставление: куча полицейских, вой сирен, мигалки, грохот пистолетов — короче, настоящая дискотека. Придется в спешном порядке уносить ноги. Однако надо признать, что все равно, даже учитывая оригинальные находки, в плане геймплея Scrapland — довольно типичная игра».

American McGee Presents: Bad Day L.A.

«Очевидно, что Bad Day LA надлежит в срочном порядке ждать всем, кто устал от бесконечного потока «типа голливудской» продукции, которой наша с вами индустрия в последнее время просто фонтанирует. Здесь есть все, что нужно думающему человеку: цинизм, оригинальный стиль, юмор, а также зомби, инопланетяне и вот режим «собачьего дерьма».

«Вместо симулятора всех известных науке напастей вышла примитивная аркада в апокалипсических декорациях». «Местный геймплей представляет собой судорожную беготню и пальбу среди горящих домов, террористов, наводнений и зомби в костюмах гамбургера». «Задания вроде «перестреляй всех террористов в округе» — скука смертная». «90% юмора Bad Day LA строится на вытянутом среднем пальце, фразах вроде «черт, этот ребенок воняет хуже, чем затычка для задницы!» и невинно убиенных прохожих».

American McGee's Grimm

«Тут как-то очень удачно сочетается форма, эстетика и механика». «По сравнению с бравадой, которую мы выслушивали два года назад по поводу Bad Day LA, сейчас он выглядит умудренным и довольно просветленным человеком».

«Grimm — примитивнейший платформер с выдающимся арт-дирекшеном». «Здешняя механика укладывается ровно в одно действие: вы мочитесь на окружающую действительность». «Здесь нет физики, нет абсолютно никаких интересных деталей, бонусов, нет вообще ничего». «К тому же у Макги не все в порядке с чувством юмора: единственный удар, которым обладает Гримм, называется butt stomp (удар задницей), и шутки тут в основном физиологического свойства».

на правах рекламы

WORLD OF TANKS

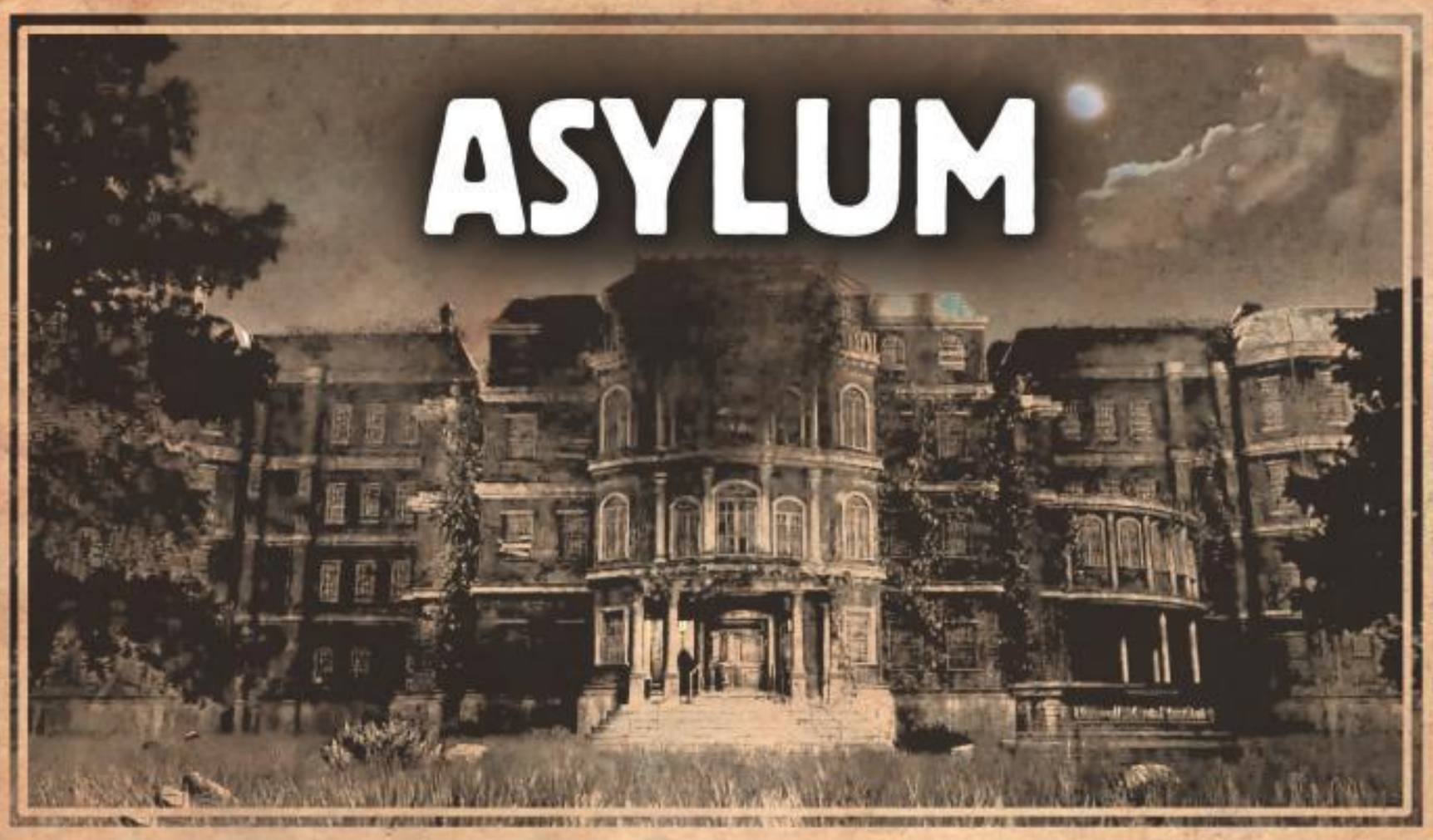
ЗАХОДИ И ИГРАЙ!

www.worldoftanks.ru

КРИ 2009 ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА

BEST NEW CONCEPT WORLD OF TANKS

WARGAMING.NET



Жанр
Квест

Издатель/разработчик
Senscape Interactive

Похожесть
Scratches
Серия Dark Fall
Серия Penumbra

Мультиплеер
Отсутствует

Платформа
PC

Сайт игры
facethehorror.com

Дата выхода
2011 год

RS@IGROMANIA.RU

Новый хоррор Августина Кордеса — автор рассказывает «Игромании» об игре

Кирилл Волошин

Новая игра Августина Кордеса (это, напомним, главный дизайнер знаменитого аргентинского инди-хоррора **Scratches**), наконец, обрела имя и первые осязаемые подробности. Действие ужастика под названием «Сумасшедший дом» (именно в таком значении сегодня чаще всего употребляют слово «asylum») логичным образом развернется в сумасшедшем доме. А именно в стенах Психиатрического института Ханвелла (Hanwell Mental Institute), что близ британской столицы. Больница, окутанная тяжелым лондонским туманом... как вы понимаете, это будет не самое оптимистичное приключение в вашей жизни.

Ночь в дурдоме

Главный герой когда-то был пациентом этого чудного заведения, а теперь одержим странными фантастическими галлюцинациями. Чтобы выяснить природу этих видений, он решает вновь посетить здание лечебницы, полагая, что оно давно заброшено.

На месте выясняется, что в Hanwell Mental Institute вовсю ведутся строительные и ремонтные работы — старинный институт готовится снова принять пациентов. У нашего героя в распоряжении есть лишь одна ночь, чтобы выяснить, что же с ним здесь произошло. Одна ночь в сумасшедшем доме!

Естественно, мы здесь будем не одни. Веселая компания кошмаров, внутренних страхов и «окружающих теней» (это слова самого Кордеса) явно не даст нам заскучать. Кроме того, обещаны несколько персонажей, с которыми мы так или иначе сможем взаимодействовать: например, миловидная девушка Джулия, сотрудница больницы, которая, по словам Кордеса, станет нашим лучшим другом, «единственным лучом надежды среди окружающего хаоса». Еще мы встретим несколько пациентов лечебницы, в том числе дружелюбного психа по имени Ленни, который однажды поможет герою.

Поиски будут непростыми. Шаг за шагом нам придется исследовать три этажа Ханвелльского института: главному герою предстоит заглянуть в каждый укромный уголок, и, конечно, помимо всевозможных палат, лабораторий, офисов и технических зон, вас ждут очень темные и очень тайные помещения, где особенно велик шанс стать заикой.

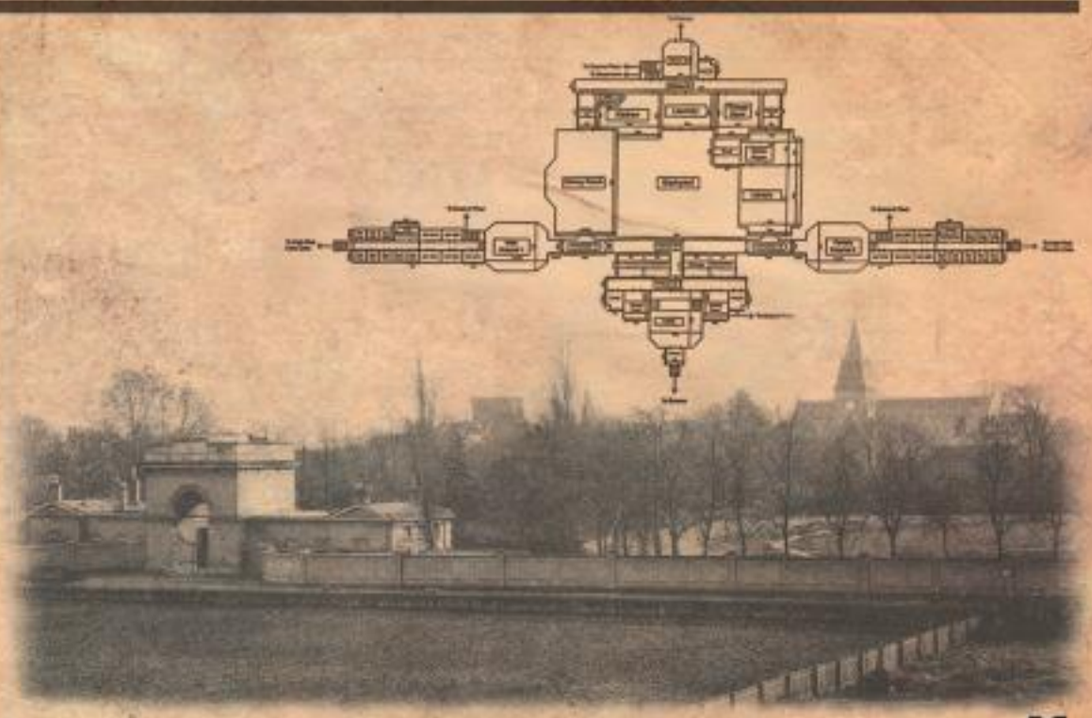
А был ли доктор?

Те, кто помнит Scratches, прекрасно понимают, что играть на ваших расшатанных нервах Кордес будет не выскакивающими из-за угла психами с бензопилой, а скорее тревожными звуками и напряженным ожиданием чего-то притаив-

Вся игра будет проходить в психиатрическом институте. Мы сможем выйти наружу и побродить по свежему воздуху, но покинуть территорию лечебницы нам не позволят.

Четкого представления о художественном стиле Asylum эти картинки пока не дают. Ясно, что будет мрачно.

Без зельеварения здесь, видимо, тоже не обойдется.



ШОРОХИ ЗА СТЕНКОЙ

Разработчики в мельчайших подробностях воспроизводят устройство реальных психиатрических лечебниц и быт их обитателей

«Мы хотим стереть грань между реальностью и вымыслом, — говорит Августин Кордес, — и потому стараемся всеми способами внушить публике, что Hanwell Mental Institute — реально существующее место». В Сети можно найти собственный сайт института, где подробно, в картинках расписывается история этого заведения, а на некоторые форумы приходят загадочные сообщения, содержащие записи бесед с пациентами лечебницы. Естественно, все это сделано, скажем так, не без деятельного участия Кордеса и компании. Кроме того, Августин специально разместил свой психиатрический институт в местечке Ханвелл, чтобы спровоцировать ассоциации с Hanwell Asylum, реально существовавшей лечебницей, построенной еще в начале девятнадцатого века. Когда-то это был самый большой сумасшедший дом в мире, и слава его выходила далеко за пределы мрачных стен: он упоминался в рассказе Лавкрафта «Крысы в стене», в пьесе Бернарда Шоу «Пигмалион», в стихах Честертона и даже фигурировал в нескольких художественных фильмах!

Несмотря на это, игровой Hanwell Mental Institute не является точной копией реального заведения. Это, скажем так, собирательный образ — он состоит из кусочков самых разных больниц. Во время подготовки материалов для игры разработчики даже посетили две больницы в Буэнос-Айресе (слава богу, в ознакомительных, а не профилактических целях) и засняли свои беседы с пациентами и персоналом. Кордес не исключает, что некоторые из этих записей они когда-нибудь опубликуют.

Главным образом авторы брали за основу здания, которые с середины девятнадцатого века возводились по знаменитому плану Томаса Киркбрайда — психиатра из Филадельфии, предложившего строить для сумасшедших отдельные заведения и строить их так, чтобы постараться все-таки вылечить пациента. Он хотел дать им больше свежего воздуха, солнечного света и комфорта. Тем не менее по современным стандартам устройство этих старинных лечебниц (мужские и женские секции четко отделены, а посередине между ними располагаются административные комнаты) признано неправильным: комфортнее всего там себя чувствовали врачи, которые больше заботились об изучении самих болезней и научных экспериментах, чем о лечении пациентов.

шегося рядом. «Мы готовим несколько сюрпризов, но точно могу сказать, что привычных нападений монстров, с которыми вам придется в аркадном стиле сражаться, используя оружие и быстроту реакции, здесь не будет», — заверил нас Августин Кордес.

Сюрпризы, судя по всему, связаны с галлюцинациями главного героя. Исследуя мрачные помещения психиатрической лечебницы, он будет видеть такое, что сразу и не поймешь — выдумка это или реальность. Воображаемые тараканы, воображаемые собеседники из грядущей **Amnesia** — все это как-то меркнет по сравнению с тем фактом, что, может быть, самой больницы-то и нет вовсе! То ли вы ищете ответ на главный вопрос всей своей жизни... то ли погруженные в бред слоняетесь по пустым коридорам давно покинутой лечебницы.

«Мы предоставим вам самим решать, что реально, а что нет. Ведь игрок сможет максимально идентифицировать себя с главным героем. И связь между ними будет столь сильной, что порой это может привести к самым неожиданным последствиям», — интригует Кордес.

Помимо тревожных звуков, важнейшую роль в нагнетании пугающей атмосферы будет играть музыка. Пишет ее готический музыкант Даниэль Фэрос. Он создает композиции, которые будут динамически изменяться по мере того, как мы продвигаемся по коридорам сумасшедшего дома. По словам Августина Кордеса, в саундтреке будет все — и печать, и ужас, и мистика.

Старый добрый ужас

Asylum — это классический авторский хоррор в духе Scratches или работ Джонатана Боакса (см. серию **Dark Fall** и **The Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure**). Здесь нет места межжанровым экспериментам и инновациям, которые мы видели в серии **Penumbra** или в **Alan Wake**.

«Нет, у нас не будет ни внезапных экшен-сцен, ни мини-

Вот такая милая девушка встречает всех посетителей (и пациентов) заведения.

Asylum пусть и не Arkham, но обитатели его весьма колоритны.

Из подобных знаков игроки должны будут составить целый язык. Предвидим лингвистические головоломки!

игр, ни заигрываний с честной физикой. Ничего, что могло бы отвлекать вас от истории, которая в Asylum стоит на первом месте», — говорит Августин Кордес. Все нововведения по сравнению с Scratches исчерпываются более активным использованием анимации и роликов да присутствием эффектов тумана (напомним, что действие в игре разворачивается недалеко от Лондона). Плюс пара сюрпризов, о которых авторы пока молчат.

«Мы делаем классический квест, хотя при этом пытаемся выглядеть достаточно современно, даже на фоне nextgen-консолей. Скажу так: Asylum — это старомодное приключение с новой графикой и визуальными эффектами», — уточняет Кордес.

Чтобы рассказать свою историю, авторы используют механику классического point & click квеста, но и в ней убирают все, по их мнению, лишнее. «Все загадки будут плотно интегрированы в историю, они призваны продвинуть сюжет дальше, а не искусственно блокировать прохождение — никто не собирается задерживать вас как можно дольше над каким-нибудь изощренным пазлом, имеющим весьма отдаленное отношение к тому, что происходит вокруг. Вы будете взаимодействовать с несколькими персонажами и пациентами и тщательно исследовать каждую локацию. Но при этом здесь не будет и тотального пиксельхантинга, заставляющего вас тянуть в карманы все, что плохо лежит», — объясняет наш собеседник.

Загадки психушки

Некоторое представление о том, какие загадки нас ждут в Asylum, дает следующий пример: чтобы получить нужную информацию от пациента, страдающего аутизмом, нам придется смоделировать ситуацию, при которой этот человек может выйти из своего замкнутого внутреннего мира и пойти с нами на контакт. Согласитесь, на загадку «про сейф» или «из чего бы собрать лестницу» это отнюдь не похоже — нам предлагают провести интерактивный сеанс психотерапии.

Исследовать Hanwell Mental Institute мы сможем в свободной последовательности. Не будет никаких ограничений, куда идти и какие задачи решать в первую очередь. Однако, несмотря на нелинейную по своей сути структуру, финал у этой истории будет один. «У нас все подчинено сюжету, а у большой настоящей истории может быть только один конец. Другой вопрос, что он оставит богатую пищу для размышлений и споров о том, что же все-таки это было. И я надеюсь, что финал Asylum будет еще очень долго обсуждаться, как до сих пор обсуждается финал Scratches», — говорит Кордес.

■ ■ ■

На текущий момент весь контент Asylum фактически готов. Локации, скрипты, пазлы, персонажи — все собрано. Дело за программистами. Сколько продлится их работа, пока не известно. Но в любом случае встреча с новым аргентинским хоррором не за горами. Так что берегите свои нервы — они вам еще понадобятся! ■

Будем ждать?

Одна ночь в сумасшедшем доме, сам факт существования которого под сомнением. С интерактивными сеансами психотерапии и от автора Scratches.

Процент готовности: 70%

RPG

РЕКЛАМА

The Dark Eye

DRAKENSANG
РЕКА ВРЕМЕНИ

НАЧАЛО ВЕЛИКОГО ПУТЕШЕСТВИЯ!

Русская и английская версии

Захватывающая фэнтезийная история

Продвинутая ролевая система

Колоритные игровые персонажи

ОСЕНЬ 2010 ГОДА

www.snowball.ru/drakensang

Drakensang - The River of Time © 2010 dtp entertainment AG. All rights reserved. Created and developed by Radon Labs GmbH. The Dark Eye is published under the license of Chromatix GmbH. Das Schwarze Auge is a registered trademark of Significant Fantasy GbR. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. «Drakensang. Река времени» © 2010 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

P&S В разработке будем ждать?

Илья Янович

FROM DUST

Жанр
Симулятор бога
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montpellier
Похожесть
Серия Populous
Серия Black & White
Heaven & Hell
Мультиплеер
Без подробностей
Дата выхода
Весна 2011

Первая информация о новой игре Эрика Шайи

Вместе с радостной новостью о том, что бешеные кролики наконец-то отпочковались от Рэймена, недавно стало известно еще об одном камбэке: о своей новой игре под рабочим названием **Project Dust** рассказал Эрик Шайи — человек, создавший в свое время легендарную адвенчуру-платформер **Another World**.

Всплыть по рубку

С анонсом связаны сразу два интересных момента. Во-первых, чем же именно занимается Шайи, не было ясно долгие годы: последняя его игра вышла в 1998-м. Во-вторых, выяснилось, что Эрик теперь занимает пост креативного директора **Ubisoft Montpellier**, той самой студии, где Мишель Ансель возглавляет сейчас команду **Rayman Origins**. Легко себе представить, как два великих дизайнера сидят в одном кабинете друг напротив друга, бросаются скомканными страницами из концепт-документов и выясняют, кто же из них легендарнее.

Шайи, впрочем, не до шуток. К созданию Project Dust его подтолкнул случай, произошедший в 1999 году: путешествуя по островному государству Вануату, разработчик пролетал мимо действующего вулкана Ясур, который в то время как раз был на пике активности. Куски раскаленной магмы проносились в опасной близости от туристов, и с тех пор Эрик вынашивал идею игры, которая одновременно покажет и красоту, и разрушительную силу природы. Во время знакомства с Ясуром он, по собственным словам, был испуган и очарован одновременно. Так что в каком-то смысле Project Dust будет вселять ужас.

Игра на выживание

Можно подумать, что нам готовят «игру на выживание» в духе многострадального **Survivor**,

Планы от «Земли до начала времен», бижутерия от Zeno Clash, экологический призыв от «Аватара» и геймплей от Populous — на сегодня таков портрет Project Dust.

По данным сайта bash.org.ru, так умеет каждый второй системный администратор в России.

Большое векторное приключение

Две гениальные игры Эрика Шайи

Another World

Год: 1991
Платформы: Amiga, Apple IIGS, Atari ST, PC, Mega Drive, NES, SNES, Mac OS, 3DO, Mega-CD, GBA, PDA

Когда Шайи придумал Another World, он работал художником-аниматором в видеоигровой студии **Chips**. Решившись на создание платформера, он сам создал технологию для игры: написал векторный редактор и загружал в него видео с камеры, после чего обрабатывал и вставлял в игру готовую анимацию. Именно поэтому Another World — очень четкое, тяжеловесное приключение, каждый кадр в котором можно разбирать по мазкам, как картину абстракциониста. Формально это плоский платформер (хотя герой и не умел прыгать). В Another World нет ни строчки текста, все повествование — исключительно визуальное. Посыл этой игры отлично передан на ее обложке, где герой, раскинув руки, смотрит вдаль. Another World — про стремление к свободе.

Если вы захотите достать игру сейчас, важно не запутаться. В США во время оригинального релиза она называлась Out of This World, и даже появилась на NES и Genesis, такие версии можно достать на eBay, но мы вам не советуем этого делать. Как не стоит покупать и версию для КПК — тесновата платформа для такого размашистого приключения. В 2006 году Шайи выпустил отреставрированную версию с доработанной графикой, ее без проблем можно запустить на современных ОС, в России это издание выпускала «Акелла».

Heart of Darkness

Год: 1998
Платформы: PC, PS

Heart of Darkness Эрик Шайи разрабатывал уже в составе **Amazing Studio**, и если при создании дебютной игры он не отвечал разве что за саундтрек, то тут был «всего лишь» ведущим дизайнером. На новый проект у Шайи ушло шесть лет, в основном такие сроки обусловлены сложной техникой анимации персонажей игры — все движения опять снимали на камеру.

В Heart of Darkness мальчик Энди, прихватив с собой любимого пса, поневоле отправляется в загадочный мир, населенный жуткими тенями. Сгустки темноты не просто стелятся по стенам, а могут вполне свободно перемещаться в пространстве и атаковать героя. Для борьбы с ними мальчик использует бластер, вроде тех, что были у охотников за привидениями. В сравнении с главным героем Another World Энди более проворный: он умеет прыгать, зато бегает медленнее.

Основная проблема Heart of Darkness в том, что это… просто аркада, хоть и безумно красивая для своего времени. Эрик Шайи редко обращается в этой игре к каким-то необычным приемам — в одном из эпизодов, например, Энди медленно шагает по скальному выступу, а за ним шаг в шаг крадется тень. Стоит на долю секунды отпустить клавишу «Вперед», как мальчишку проглотят. Но таких примеров на всю игру наберется не больше пяти, в основном достаточно ловко прыгать и палить из лазера.

но нет — ожидается довольно специфический клон **Populous**. Игроку придется взять на себя роль шамана племени, которому открылось древнее знание — контроль над стихиями.

Обучившись магии предков, игрок сможет разливать реки и озера, рушить горы, выкапывать кратеры, топить долины и обрушивать с гор потоки лавы. Все — с благородной целью спасти странных аборигенов (а дело тут происходит на своего рода альтернативной Земле) от стихийных бедствий, создавая для них безопасную среду обитания.

При этом Шайи экспериментирует в том числе и с технологией, весь терраформинг в игре — не фальшивая визуализация, а сложный физический процесс взаимодействия ветра, воды, огня и песка. Над схемой «активной жидкости», которая правильно растекается по твердым и сыпучим поверхностям, работали во Французском национальном институте исследований компьютерных наук совместно с **NVIDIA**. Очевидно, на технологию есть большие планы.

■■■

Да и весь Project Dust — один большой задел на будущее. Вряд ли от этой игры можно ожидать чего-то большего, чем интеллигентного переложения Populous Питера Молиньё с особым виденьем Эрика Шайи.

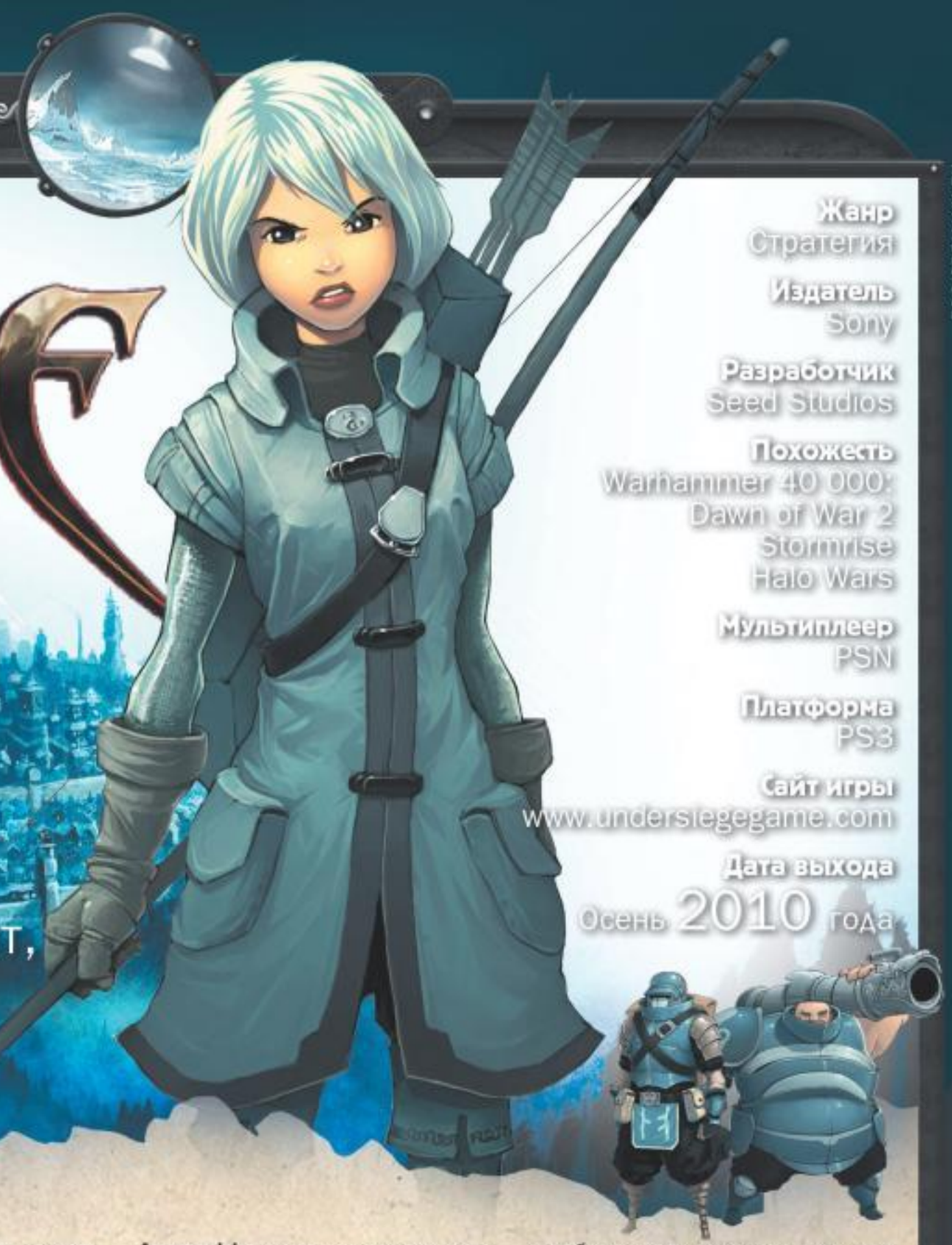
Но, во-первых, сам Молиньё остепенился, больше не обещает растущих в реальном времени деревьев и машет руками вместе с мальчиком Майло, а Эрик вот вспоминает польского художника Здзислава Бексиньского, а в качестве ориентира не боится произнести слово «Кояанискатси» (документальный фильм режиссера Годфри Реджио). Во-вторых, мы просто рады, что Эрик Шайи вернулся к играм — у него ведь так хорошо получается! ■

Будем ждать?

Эрик Шайи возвращается в индустрию после 12 лет скитаний по миру: устав от платформеров, он выстраивает эпос о губительной силе природы на придуманной Питером Молиньё механике.

Процент готовности: 65%

UNDER SIEGE



Жанр
Стратегия

Издатель
Sony

Разработчик
Seed Studios

Похожесть
Warhammer 40 000: Dawn of War 2
Stormrise
Halo Wars

Мультиплеер
PSN

Платформа
PS3

Сайт игры
www.undersiegegame.com

Дата выхода
Осень 2010 года

Первая стратегия, заточенная под DualShock. Разработчики рассказывают, как их игра покорит PS3

Илья Янович

Информация про **Under Siege** начала появляться еще в прошлом году. Игра выглядела как нечто совершенно невообразимое — первая полноценная инди-RTS для консолей. С тех пор концепция ничуть не изменилась. При этом авторы игры, компания **Seed Studios**, не сидели без дела — мы связались с разработчиками и выяснили, как обстоят дела на стратегическом фронте.

Новости отличные: у разработчиков все еще есть шанс сделать превосходную стратегию, заточенную под геймпад. Только одна оговорка: говоря «геймпад», мы имеем в виду DualShock. Ведь Under Siege — это PS3-эксклюзив, проекту помогает непосредственно **Sony**.

Стратегическая диета

Сколько существуют консоли, столько же разработчики пытаются создать для них RTS. И все безуспешно. Вспомните провальную **Stormrise**. Интуитивный интерфейс, масса контекстных действий — и полное фиаско. Позже сотрудники центрального офиса **Creative Assembly** «признались» нам, что, развалившись на диване, наверное, трудно почувствовать себя Мистером Стратегией, потому консольная RTS — это нечто противоестественное.

Seed Studios эта проблема ничуть не пугает. Когда спрашиваешь разработчиков, как играть с джойстиком, они, кажется, вообще не понимают, какие тут могут возникнуть трудности. На вопрос, в чем же секрет, и вовсе отвечают: «Никаких секретов! Мы вообще не думали о том, как перенести RTS на консоли. Мы думали об Under Siege, ее геймплейных особенностях и о том, как все сделать на PS3. И сделали».

Чтобы не переусложнить управление (а им мы, конечно, интересовались в первую очередь), авторы отсекли от стандартной RTS-формулы все лишнее. Даже по современным жанровым меркам получилась очень скромная по механике и устройству игра. Вы ведете в бой небольшой отряд, переключаясь между юнитами кнопками R1 и R2, а специальные умения подвешены на «круг» и «треугольник».

Скромные масштабы касаются не только количества

Архитектура в Under Siege тоже смешанная: похожа и на европейскую, и на азиатскую разом.

Если верить авторам, все игровые миссии они сделали в самодельном редакторе. После релиза у нас появится официальная возможность их переплюнуть.

Чуть не забыли: помимо лягушек и насекомых, есть еще агрессивные морские коньки.

Давно известно, что у Seed большие планы на вселенную Under Siege. Словом, уже можете воображать себе все это в формате шутера или RPG.

юнитов, но и карт, и миссий: в некотором роде Under Siege напоминает сказочную версию **Commandos**, «тактику минимализма». Нужно учитывать специфику каждого воина в отряде, иначе перебьют в два счета (обворожительная лучница, помимо прочего, может лечить раненых, противная прямоходящая жаба плюется отравленными дротиками из трубочки, другая жаба ставит мины...). Строительства нет вовсе. Есть горстка солдат и цели уровня, за достижение которых вам отсыплют золота.

Понятно, что, когда стратегия работает не за счет собственных правил, а за счет миссий, задания должны быть максимально необычными. В частности, на одной из карт придется спасать из болотного плена отряд жаб, попутно защищая их деревню от врагов. Будут в игре и боссы — прямо как в каком-нибудь платформере. Навалиться придется всей кучей!

Универсальной выигрышной стратегии в Under Siege нет и быть не может. Говорит продюсер проекта, Филиппе Пина: «Вы сидели на одном месте. Копили средства. Собрали огромную армию. Раздавили врага. Наша игра не об этом! Мы хотим, чтобы игроки постоянно искали новые решения».

Необходимое для апгрейдов золото можно получать не только за выполнение заданий, но и просто собирать на карте, прямо как другие бонусы, аптечки или зелья, на время делающие юнитов сверхсильными. Для такого нехитрого игрового менеджмента предусмотрен специальный режим под названием «подготовительная фаза». Перед каждой миссией вы сможете распределить силы в отряде и прокачать бойцов. Где-то вам разрешат исследовать карту до того, как ринуться в бой, а в иной ситуации придется действовать на ощупь.

«На каждом уровне может быть по несколько подготовительных фаз, во время которых игрок собирает отряд. Он может потратить золото на новых бойцов или же натренировать старых (и то и другое дорого — проще прокачивать солдат прямо на поле битвы). Затем вы размещаете воинов в точках респауна, проверяете, все ли сделано верно, и жмете на старт. Часто мы разрешаем игрокам заранее исследовать территорию предстоящего сражения, чтобы как следует подготовиться к нему», — объясняет Филиппе.

Жаба душит

Если парой абзацев выше вас смутили не раз упомянутые жабы, не удивляйтесь — в Under Siege бывает и не такое! Мы специально припасли самые шокирующие подробности на десерт: помимо оригинальной механики, игра щеголяет эксцентричным, неповторимым, просто безумным сеттингом.

В одном мире тут спокойно уживаются лягушки-бомбардиры, девушки в эротичных фэнтезийных нарядах, закованные в латы негры, роботы с базуками наперевес, гигантские плотоядные растения и насекомые-мутанты. Любимый юнит разработчиков называется Human Gunner. Это здоровенный детина с пушкой, который одним выстрелом может положить весь ваш отряд.

Как авторы дошли до жизни такой — отдельный вопрос. Началось все с простого желания сделать нечто непохожее на стандартных «эльфов, орков, троллей». «Наш ведущий дизайнер пробовал нарисовать что-то особенное, что-то такое, что мы действительно могли бы назвать собственной арт-находкой. Так родилось несколько уникальных рас. Лягушек-мекитус вы уже видели, но есть и куда более необычные создания!»

Under Siege не создает никаких искусственных рамок (хотя кампания тут одна и разбита на пять глав) и разрешает собрать прямо-таки умопомрачительный отряд. Лягушки при поддержке роботов, которых прикрывает с фланга огромный чернокожий с РПГ...

Что самое удивительное — при всей своей безбашенности и угарности игра работает по сложным физическим алгоритмам. Стрелы летят так, как летели бы в реальном мире, ядра скатываются по холмам и давят зевак, снег сбивается в сугробы и мешает войскам ходить, а тот же Human Gunner может оттолкнуться своей пушкой от земли и взлететь на горку. Даже если вы знаете способности отряда как свои пять пальцев, не стоит расслабляться: никогда не угадаешь, как тебе может помешать коварный закон всемирного тяготения.

■■■

Даже если отбросить громкий лозунг «Первая консольная инди-RTS!», Under Siege все равно выглядит как хорошая, яркая однопользовательская стратегия. Мультиплеер, в том числе кооператив, тоже, конечно, будет: четыре человека смогут поиграть за одной приставкой, было бы желание.

Но в первую очередь создатели рассчитывают на то, что вы проникнитесь историей про жаб, — сами они от них явно без ума. Перед тем как взять джойстик, мы лично пригласим в комнату цыганскую колдунью. А то мало ли что, вдруг бородавки появятся... ■

Будем ждать?

Лягушки, роботы, физика и удобное управление с геймпада в первой полноценной инди-RTS на консолях.

Процент готовности: **90%**

Krzysztof Mizera @ Wikipedia.org

gamescom

НЕМЕЦКАЯ СЛОБОДА

Все, что вы хотели узнать о gamescom 2010, но не знали, у кого спросить

Сообщается, что город Кельн, расположенный в нижнем течении реки Рейн, является четвертым по населению и третьим по площади городом Германии. Историю Кельна как постоянного города принято отсчитывать с 38 года до н.э., когда Марк Випсаний Агриппа, полководец римского императора Августа, основал здесь укрепленное поселение Оппидиум Убиорум. Именно здесь родилась Агриппина, будущая жена императора Клавдия и мать Нерона. Кроме того, Кельн знаменит своим городским собором, строительство которого началось еще в XIII веке и продолжалось более двух столетий. Подробнее об этих и многих других фактах из истории Кельна вы НЕ узнаете на следующих двух десятках страниц. Вместо этого мы расскажем вам об удивительных играх, которые сотрудники «Игромании» увидели на кельнской выставке gamescom 2010.

Александр Кузьменко
издатель

Георгий Курган
редактор игрового раздела

ЧТО НЕМЦУ ХОРОШО

На что смотрели рядовые посетители gamescom

После выставки организаторы gamescom 2010 с гордостью отчитываются очередными рекордными цифрами. 254 тысячи посетителей, почти 19 тысяч участников, 500 с лишним компаний из 33 стран мира — масштаб кельнской выставки второй год подряд не может побить ни E3, ни Tokyo Game Show, это действительно самая большая игровая выставка в мире.

Причем в отличие от своих американских коллег, которые из всех дополнительных развлечений в последние годы разве что устраивают торговлю фирменными майками и бейсболками с логотипами E3, немцы подходят к устройству игровой выставки чуть ли не с размахом подготовки к чемпионату мира по футболу. Даже по аналогии с «фанатскими городками» в этом году неподалеку от выставочного центра Koelnmesse был разбит gamescom-Camp, натуральный такой палаточный городок для самых хардкорных и неприхотливых любителей игр.

В течение всех пяти дней мероприятия по Кельну колесили специально раскрашенные автобусы с мегафонами и агитбригадами, а в шесть часов вечера в городе начинался бесплатный gamescom-концерт. Правда, если вы не местный, то вряд ли когда-нибудь слышали названия представленных групп и исполнителей. Так что для стороннего зрителя в конечном счете все происходящее было похоже на концерт вокально-инструментального ансамбля «Мельница» на прошлогоднем «ИгроМире»: на сцене прыгают какие-то тетки, волосатые мужчины с насупленными лицами мучают гитары, а вокруг стоит народ, довольный, но совершенно не понимающий, кто это, зачем и что сейчас тут поет.

Несмотря на гигантский интерес публики, сама шоу-часть gamescom откровенно разочаровывает. И если поначалу никто не замечает подвоха (стендами плотно застроены несколько гектаров выставочных холлов и коридоров), то после двухчасовой прогулки в голове крутится одна и та же грустная мысль: а смотреть-то толком и не на что! Подавляющее большинство стендов — обтянутые цветной пленкой коробки, в которые вмонтированы мониторы, а из стен пристегнутые цепями свисают геймпады. Причем от масштаба и крутости компании зависел только физический размер стенда, ничего хоть примерно напоминающего E3-шные аттракционы, лабиринты и самые невероятные конструкции тут не было. Удивительно, но самым крутым экспонатом на всем gamescom был привезенный с американской выставки чугунный трехметровый робот из Red Faction: Armageddon, фотографии которого мы публиковали в июньском репортаже из Лос-Анджелеса.

Наконец, поиграть в еще не вышедшие игры — то главное, ради чего сотни тысяч обычных людей приехали в этом году в Кельн, — на gamescom 2010 было крайне проблематично. Чтобы провести десятиминутный матч в Assassin's Creed, всем желающим нужно было отстоять в двухчасовой очереди, а чтобы посидеть полчасика за World of Warcraft: Cataclysm — записываться со вчерашнего дня.

Впрочем, настоящих фанатов все это вряд ли могло остановить: в последние дни выставки со всей окрестной Европы в Кельн уже традиционно съезжается *столько* народу, что для того, чтобы просто обойти четыре игровых холла, требовалось несколько часов — плотность и скорость толпы в выходные дни gamescom просто невероятная. Прибавьте к этому время стояния в очередях — и получите на выходе крайне сомнительное удовольствие. Поэтому если вы, как многие наши читатели, почитав репортаж в «Игромании», вдруг решили посетить крупнейшую мировую игровую выставку мира — будьте осторожны. Это только пресса совершенно свободно смотрит и играет во все интересное за закрытыми дверьми бизнес-холлов, а нормальным людям для того, чтобы пробиться к свободному геймпаду и под завистливые взгляды пять минут во что-нибудь поиграть, традиционно приходится терпеть невероятные лишения. Но любопытство и любовь к играм — сильнее любых тягот, так что с каждым годом в Кельн стекаются все большие и большие толпы. ■ *Александр Кузьменко*

Жанр
Экшен
Издатель
Activision Blizzard
Разработчик
Treyarch
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii, DS
Дата выхода
9 ноября 2010 года

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Зов джунглей

Буквально пару месяцев назад, в нашем летнем E3-репортаже, мы радовались, что компания **Treyarch** за годы работы в подмастерьях у **Infinity Ward** (дружба которой с Activision закончилась шумом, дележкой денег и взаимными судебными исками) научилась делать свои Call of Duty, уже практически неотличимые от «настоящих». Так вот, во время кельнской презентации выяснилось, что они пошли даже дальше — «треарховский» Black Ops уже не просто, как положено любому Call of Duty, гудит, стреляет и взрывается, но и впервые за последние пять лет пытается привнести хоть что-то новое в жанр.

В целом механика миссий в Black Ops несильно отличается от того, что было в предыдущих играх, однако теперь практически каждое задание начинается с небольшого... стелс-эпизода! На gamescom разработчики показывали «вьетнамскую» миссию, посвященную зачистке партизанской рыбацкой деревушки на живописном берегу реки Сонг-Хонг. Так вот местный «стелс» выглядит как одна растянутая во времени черномбыльская миссия из оригинального Modern Warfare. Вы, с ножом в зубах, метр за метром ползете от одного куста к другому, подкарауливаете одиноких часовых, прячетесь в густых вьетнамских джунглях и во сне перерезаете горло отдыхающим охранникам.

Всякий раз все эти безобразия пытаются хоть как-то сюжетно оправдать («если мы поднимем шум, чертовы гуки убьют пленников!»), однако как бы тихо вы себя ни вели, в определенный момент кто-то крикнет из ветвей «американцы!» — и тут же раздадутся выстрелы, полетят гранаты, с грохотом взлетит на воздух какой-нибудь сарай и вокруг начнет происходить старый добрый Call of Duty.

Нужно признать, что кроме обязательной программы с развалом сараев и упавшими вертолетами разработчики на полную катушку эксплуатируют «вьетнамский» сеттинг Black Ops. Тут есть практически все главные достопримечательности той войны: внезапно спрыгивающие с пальм вьетконговцы, ямы-ловушки с острыми шипами на дне и даже знаменитые многокилометровые подземные партизанские тоннели, в которых геймплей резко меняется и превращается в осторожные перебежки с точечными рукопашными схватками на ножах.

Ну и самое главное: если вам вдруг кажется, что в Black Ops будет меньше типичных адреналиновых CoD-аттракционов, то это совсем не так. Всего за двадцать минут кельнской презентации нам показали, как главный герой стреляет по гадам, прикрываясь от пуль случайно подвернувшимся под руку вьетнамцем, как морпехи угоняют советский «Ми-8», попутно сбивают десяток вертолетов и топят несчетное число пулеметных катеров, как напалмовый дождь накрывает несколько гектаров леса... В общем, все как раньше.

■■■

Наконец, самый забавный факт, связанный с Black Ops, — впервые со времен Modern Warfare игра создана на абсолютно новом графическом движке. Правда, большинство журналистов это понимают только после того, как об этом говорят сами разработчики — и на скриншотах, и в жизни игра практически не отличается от пары предыдущих серий. Разница становится заметна, если всматриваться в детали: труп подстреленного и упавшего в реку вьетнамца тихо колышется на поверхности воды, бардовые сгустки крови реалистично растекаются вокруг тела, а солнце по законам настоящей физики отражается многочисленными бликами в пряжке его ремня. Вопросы — будет ли у нас время обращать внимание на блики и сгустки, а также нужна ли вообще адреналиновому аттракциону по имени Call of Duty вся эта ньютоновская физика — пока остаются открытыми. ■ *Александр Кузьменко*

Будем ждать?

Black Ops экспериментирует с геймплеем и меняет графический движок, но внутри (да и снаружи) остается все тем же Call of Duty.

Между прочим, в Black Ops снова появится сержант Резнов (на иллюстрации, увы, не он): как и раньше, он матерится голосом Гэри Олдмана и режет врагам глотки огромным ножом.

Если вам кажется, что этот скриншот взят из Modern Warfare 2 — не волнуйтесь. Это всем так кажется.

CRYSIS 2

Жанр
Костюмированный шутер
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Crytek
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
25 марта 2011

Костюмчик мой с иголочки

Crysis 2 — про который мы, казалось, уже и так знаем все, что только можно, — на прошедшем gamescom совершенно неожиданно сумел удивить. За закрытыми дверьми **Electronic Arts** устраивали мультиплеерные сессии, где прессе предлагали выступить против специально обученных людей из **Crytek UK**. Надо сказать, что люди эти в индустрии далеко не последние — в недавнем прошлом они были разработчиками культового консольного шутера TimeSplitters, а теперь практически в полном составе (около семидесяти человек!) работают над сетевой частью главного EA-шутера будущего года, тогда как «большой», немецкий **Crytek** в это время занимается только технологиями и сюжетной частью игры.

Авторы прекрасно понимают, насколько в наши дни важен мультиплеер в шутерах, поэтому у Crysis 2 с этим все по-взрослому. В походном наборе «хочу, чтобы как в **Modern Warfare 2**» — пять заранее созданных классов (солдат, снайпер, гранатометчик и т.п.), возможность самому создать себе бойца вручную, задав нужные параметры, а также 80 уровней для развития и бесчисленное число апгрейдов. Также запланировано шесть игровых режимов, из которых на gamescom показывали только два: обычный командный дефматч и хитрую вариацию на тему «захвата флага» под названием Alien Crash Site, где нужно сперва зачистить зону высадки инопланетян, а потом определенное время защищать ее от атак наступающей команды противника.

В самой игре, по первым ощущениям, все достаточно привычно: ну стрельба, ну беготня, ну вот тебя уже и подстрелили из снайперки откуда-то из кустов. Однако, когда до всех участников вдруг доходит, что все бойцы наряжены в нанокостюмы, события резко меняются. Кто-то, как и положено, тут же обнаруживает функцию невидимости и радостно бежит со снайперкой в знакомый куст. Другие пытаются быстро добежать до инопланетного корабля, включив «суперброню», ну а третьи в это время прыгают вокруг горными козлами и пытаются достать первых и вторых из гранатомета.

Приятный момент: согласно новой Crysis-механике такие очевидные вещи, как суперпрыжки, теперь не нужно включать вручную — достаточно чуть дольше задержать палец на кнопке прыжка, и ваш герой автоматически сиганет на пять метров выше положенного. Самая примитивная, но оттого не менее эффектная дефматч-тактика в Crysis 2 — своевременно переключаться между «броней» (когда на вас вдруг из-за угла вылетают несколько врагов) и «невидимостью» (когда вы сами на кого-то вдруг вылетаете).

Заряд нанокостюма, понятное дело, далеко не вечный, и если вы козлиными прыжками истощите всю батарею, то на полное восстановление энергии уйдет несколько минут — в типичном современном мультиплеере за это время можно успеть пережить два-три цикла реинкарнации, а в Crysis 2 нам удивительным образом всегда удавалось продержаться значительно дольше.

■ ■ ■

Отрадно, что на свете еще существуют разработчики компьютерных игр, которые учатся на собственных ошибках. При всех неоспоримых достоинствах оригинального Crysis, настоящими фанатами этой игры стали только технофрики, которым получить рост на 10 FPS в очередном тесте 3DMark в сто раз важнее всяких сюжетов и геймплеев. Все остальные — сетовали на жуткие тормоза на всех без исключения системах, куцый мультиплеер, назойливые вертолеты, от которых нельзя спрятаться, и получасовые лежки в кустах в режиме «невидимости». В Crysis 2 виден прогресс по всем фронтам: геймплей избавляется от лишних наворотов и оттачивается до деталей, мультиплеером занимается отдельная студия, и теперь это не просто «приятный довесок» к сюжетной части, а полноценная игра в игре. И, наконец, главное: за время нашей получасовой сессии Crysis 2 ни разу — вы не поверите! — не затормозил. Это уже определенно добрый знак. ■ *Александр Кузьменко*

Будем ждать?

Crysis 2 продолжает работать над ошибками первой части и брать масштабом: один только местный мультиплеер уже тянет на полноценную игру.

На скриншотах разработчики почему-то выбирают исключительно постановочные ракурсы. И напрасно: в жизни Crysis 2 тоже выглядит очень выгодно.

Мы сердечно надеемся, что Crytek добавят в игру побольше многоэтажных зданий — тогда на бытовую историю «вы нас заливаете» можно будет взглянуть в новом свете!

Жанр
Экшен
Издатель
THQ
Разработчик
Relic Entertainment
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2011

WARHAMMER 40 000: SPACE MARINE

Полет валькирий

Любому человеку, который увлекается вселенной Warhammer 40 000 и видеоиграми, известны две основные аксиомы. Первая — до 2004 года приличных проектов по «сорокатысячному» было сделано от нуля до полутора штук. Вторая: единственная на сегодняшний день компания, которая доказала свою компетентность в работе с этой вселенной, — **Relic Entertainment**.

Их Dawn of War был не только хорошей стратегией (а начиная со второй части — еще и RPG), но и чуть ли не единственной в мире *правильной* игрой по Warhammer 40 000: с яростно хрюкающими орками, зловещими боевыми машинами и буквально сверхчеловеческим, гротескным насилием — распиливание на части бензопилой здесь считалось довольно гуманным видом казни.

Однако на gamescom 2010 Relic честно признались, что на самом-то деле они всегда хотели сделать экшен во вселенной Warhammer. Ну а **Space Marine** — это, надо полагать, игра их мечты.

И вот тут начинаются сложности. Relic умеют делать стратегии — в этом, кажется, не сомневается даже ваш ручной хомячок. А вот какой у них получится экшен — еще большой вопрос. Начало демоверсии выглядит многообещающе: главный герой, титульный космодесантник капитан Тидус, в составе эскадрильи «Валькирий» летит к месту выполнения боевой задачи — заводу по производству очень важных для Империума боевых кораблей, на который очень некстати покушаются орки. Мимо на огромных красных джетпаках пролетают сатанински хохочущие гретчины, Тидус расстреливает их из бортового пулемета. Облака смешиваются с пороховым дымом, подбитые зеленокожие с бесовским гоготом ухают куда-то вниз…

Внезапно нерасторопный гретчин попадает в турбину «Валькирии», корабль падает на землю, а дальше начинается нечто маловнятное. Внешне, конечно, все выглядит дико круто: исполинских размеров завод, зловещие дозорные вышки орков и главный герой — совершенная машина для убийства, огромный мужик в сине-золотых доспехах и с цепным мечом наперевес. Вот только зачем ему все это нужно — непонятно, поскольку на экране в этот момент происходит какой-то **Collapse**: бежим, стреляем, отмахиваемся от врагов мечом. Иногда — избиваем боссов и участвуем в набивших оскомину аттракционах вроде «прорвись до головного вагона поезда и постреляй там из турели».

Окружение статично и безжизненно — после того, что творилось в **Inversion**, смотреть на железобетонные декорации Space Marine просто жалко. Поверженные враги убедительно плещут герою в лицо фонтанами крови, но после этого дежурно оседают на пол, а от серии жестоких ударов бензопилой у них в лучшем случае отваливаются кисти рук. В этот момент автору этого текста очень хотелось вскочить с места, бросить разработчикам в лицо блокнот и возмущенно воскликнуть «И это, что, по-вашему, Warhammer?!»

■ ■ ■

И да, и нет. Люди из Relic спешно оговариваются, что сейчас игра находится на очень-очень ранней стадии разработки. В финальной версии, как обещается, недостатка в крови и мясе (а представить себе Warhammer 40 000 без жестоких сцен после Dawn of War решительно невозможно) не будет. С общей механикой все сложнее, но, с другой стороны, мы еще не видели ни прокачиваемого оружия, ни эпических боссов — все это пока существует лишь в обещаниях разработчиков. Из Space Marine, безусловно, может получиться классная игра: в том, что касается передачи атмосферы вселенной **Games Workshop**, Relic по-прежнему не знают равных. Теперь осталось главное — разыграть в этих декорациях мощный футуристический эпос. ■ *Георгий Курган*

Будем ждать?

Первая за много лет попытка сделать экшен во вселенной Warhammer 40 000. Пока что выглядит довольно бледно, но утешает то, что игру разрабатывают Relic.

На скриншотах отряд героев атакуют вполне убедительные толпы зеленокожих. В демо все выглядело значительно скромнее — так, лезут какие-то хилые упырьки из-за углов.

Помимо обычных видов оружия в Space Marine будут и редкие — или, как их называют сами разработчики, «экзотические».

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft Interactive
Разработчик
Ubisoft Montreal
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
Ноябрь 2010 года

На братских могилах не ставят крестов

То, что компания **Ubisoft** делает с серией **Assassin's Creed**, в сетевом шутере **Unreal Tournament** называлось терминами «unstoppable» и «killing spree». Надо полагать, обвинение в недостатке контента в первой части игры задело их настолько сильно, что сейчас они, словно объевшиеся чудо-грибами берсерки, прикручивают к своей концепции все новые и новые детали.

Представляем себе, как это у них обычно происходит. На очередной летучке кто-то говорит: «Итак, в Assassin's Creed уже есть открытый мир, пол-Италии и элементы научной фантастики, паркур, гаджеты, покупка и починка брони, обустройство собственной деревни, деревянные крылья, лошади и гондолы. Теперь сосредоточьтесь: чего мы еще *не* делали?»

Не делали, например, менеджмент организации. В **Brotherhood** он есть — на выставке разработчики подробно остановились на процессе управления ассасинским Братством. Новых рекрутов Эцио вербует прямо на улицах — находит, например, мелкого воришку, которого прессингуют стражники, помогает ему сбежать, а в обмен на свободу предлагает «посотрудничать».

Под управление агентурной сетью выделен отдельный экран: там можно посмотреть характеристики каждого ассасина, сменить ему цвет экипировки (если вам это почему-то важно), а также отправить «на дело» в один из дюжины городов на глобальной карте. В списке присутствуют почти все крупные европейские города соответствующей эпохи, включая и Москву. Разумеется, самостоятельно отправиться в евротур не получится, зато командированный сотрудник через некоторое время вернется, пополнит казну Братства. А кроме того — заработает опыт, за который можно улучшать умение обращаться с оружием и прочность брони рекрута. Помимо этого, по мере роста уровней у ваших подчиненных будет меняться экипировка.

Вся эта кропотливая управленческая работа нужна, помимо стандартных целей, для победы в территориальной войне: чтобы одолеть занявшего папский трон Борджиа, сначала нужно последовательно освободить от его влияния Рим. Для этого, в свою очередь, нужно проникать в охранные башни (они являются «центрами силы» каждого района), безжалостно резать их комендантов и устраивать поджоги. В освобожденных районах открываются новые лавки, а кроме того, в них можно инвестировать временно свободные денсредства — по аналогии с тем, как мы шаг за шагом восстанавливали родовое имение Аудиторе в **Assassin's Creed 2**.

Тем временем сам Эцио, хотя и принял на себя обязанности менеджера и бухгалтера, продолжает оттачивать навыки оперативной работы. Как и раньше, ему помогает славный малый по имени Леонардо: его последнее изобретение — парашют. Он не раз выручит Эцио при прыжках с высоких зданий, архитекторы которых не предусмотрели в проекте стог сена, в который мог бы приземлиться ассасин. Парашют можно использовать и для более изощренных трюков: так, в продемонстрированной версии Эцио прыгал с высоченного карниза, раскрывал парашют в полете, приземлялся прямо на голову всаднику, убивал его, после чего — дерзко угонял лошадь и был таков. Кстати, еще одна пикантная деталь: на лошадях теперь можно скакать и внутри городских стен. Даст ли это игроку какие-то особые преимущества — пока не сообщается.

■ ■ ■

Пока что все новшества, которые Ubisoft делают в Assassin's Creed, нам очень нравятся. Главное для них теперь — не перегнуть палку. Все помнят пример **GTA: San Andreas**, когда различного контента стало *настолько много*, что некоторые попросту забросили игру, испытав приступ виртуальной агорафобии. Надеемся, что Ubisoft чувство меры все-таки не изменит. По крайней мере не в этот раз. ■ ***Георгий Курган***

Будем ждать?

Brotherhood все меньше напоминает аддон или спин-офф и все больше — самостоятельную игру. Это почти наверняка будет круто, но мы вообще-то все еще ждем анонса Assassin's Creed 3.

С вашего позволения, мы обойдемся без комментариев. ЗРК на базе гондолы — это нечто выше нашего понимания.

Как видите, стражники тоже обзавелись огнестрельным оружием. Времена, когда они ссыдали нас со стен случайными камнями, ушли навсегда.

Жанр
Партизаны против корейцев
Издатель
THQ
Разработчик
Kaos Studios
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
Зима 2011 года

HOMEFRONT

...на этом деле они собаку съели

Homefront, еще на прошлом gamescom проходивший у нас по разряду «а вот это, кажется, какой-то приличный шутер», за год вдруг стал одной из самых ожидаемых игр нашего времени. Шизофренический на первый взгляд сюжет про то, как в недалеком будущем Северная Корея без боя присоединяет к себе соседей по полуострову, аннексирует Японию и нападает на США, за это время получил вполне обоснованное объяснение.

Консультанты из ЦРУ, которых показывают журналистам («нет-нет, фотографировать нельзя!»), с серьезными лицами объясняют, что, несмотря на тоталитарный режим, полный экономический коллапс и абсолютную закрытость страны от внешнего мира, армия Северной Кореи остается одной из самых больших в мире (одних только спецвойск хватит на три Евросоюза), а наличие у режима ядерного оружия — уже без пяти минут доказанный факт.

Дальше — больше. Ядерное заражение Миссисипи создает искусственную преграду прямо в центре американского континента, армия США в хаосе и не может противостоять спланированному наступлению, вся надежда только на партизанское движение, неорганизованное и разбросанное по всей некогда великой стране...

Как и во время предыдущих демонстраций, в Кельне начинают показывать Homefront с самого интересного — тайного партизанского поселка. Игра, которая, по идее, является экшеном-аттракционом и позиционируется как такой «Call of Duty от THQ», неожиданно поражает таким количеством мелких деталей, что позавидует любой Fallout. Неспешная пятиминутная экскурсия по поселку дает больше ответов на вопросы о жизни захваченной корейцами Америки, чем любые цеэрушные консультанты.

Самодельные ветряки дают электричество, ржавый, замотанный изолентой электромотор с хрипом качает насосом воду из колодца, на любом свободном пятачке обязательно стоит оранжерея с помидорами или разбита грядка с картошкой, партизаны, за обсуждением новых диверсий и вылазок против корейцев, перебирают огурцы и закатывают в банки соленья. Внимание к мелочам в Homefront настолько велико, что придуманная разработчиками вселенная выглядит гораздо убедительней большинства картонно-милитаристических декораций современных AAA-шутеров, созданных по «реалистичным» сюжетам.

Что касается геймплея, то тут у Homefront тоже далеко не «как у всех». Нет, обязательная часть программы со взрывами-гранатами-и-сотней-гадов-прущих-изо-всех-щелей, конечно же, выполнена, и происходящее на экране легко перепутать с любой из последних частей Call of Duty. Однако все самые интересные моменты не заскриптованы, а разыграны при помощи особого внутреннего «режиссера», который постоянно анализирует ситуацию вокруг игрока и в самых неожиданных местах устраивает где-то рядом большой бадабум.

На практике это выглядит так: вертолет, который подбили в воздухе, обязательно упадет вам под ноги; корейцы специально выгадают момент и, объятые огнем, выбегут из сожженного бункера аккурат перед вашими глазами. Куда бы вы ни посмотрели в следующий момент — «режиссер» обязательно включит для вас что-нибудь интересное: покажет попавшего под БТР корейца, взорвет у носа танк или вдруг прямо над головой расчертит в небе белый след от ракеты «земля — воздух». Словами почти непередаваемо, но на практике получается незабываемый эффект.

■■■

К Homefront у нас, как обычно, осталась куча вопросов: как быстро могут надоесть все эти пиротехнические фокусы «режиссера», будут ли в игре тихие сюжетные сценки, или экскурсия по партизанскому поселку — это скорее исключение. Наконец, как там обстоят дела с мультиплеером, без которого, как известно, в наше время и шутер уже не шутер... Зато сейчас ясно одно — из всей той армии современных милитари-экшенов, похожих как близнецы-братья, Homefront получает первый приз за оригинальность. Хотя бы потому, что скриншоты из этой игры вы точно не перепутаете с картинками из Call of Duty, Medal of Honor или SpecOps. ■ ***Александр Кузьменко***

Будем ждать?

Шутер-аттракцион про войну партизанской Америки с вероломным корейским захватчиком... не похож на Call of Duty. Уже одно это — отличный повод дождаться релиза.

«Метро 2033» и S.T.A.L.K.E.R. приучили нас, что в подобных местах обязательно должен быть кто-то с банкой тушенки, бутылкой водки и гитарой. Однако в этот раз все обошлось.

Трудно сказать, зачем корейцы обвесили колючей проволокой сельскую парковку, но это уже и не очень важно: через минуту весь этот бастион наверняка взлетит на воздух.

INVERSION

Жанр
Экшен
Издатель
Namco Bandai
Разработчик
Saber Interactive
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2011

Gears of War имени Исаака Ньютона

Не знаю, как вы, а лично я проходил последние часы **Gears of War 2** со скучающим лицом. Конечно, мало что может сравниться со сценой в утробе гигантского червя, но уже тогда было очевидно, что концепция «линейный экшен с укрытиями» нуждается в доработке. Качественная постановка и фантазия могли лишь продлить агонию — всем, в общем-то, было ясно, что рано или поздно линейные забеги и прятки за цветочными горшками обязательно наскучат.

В этом смысле игра **Inversion** от русско-американской студии **Saber Interactive** подозрительно напоминает Gears of War нового поколения. Самое смешное, что разработчики даже поленились придумать что-то действительно новое. Они поступили так, как сегодня делает любой босяк из инди-сектора: взяли готовую концепцию и приделали к ней физику и разрушаемость.

Inversion похожа на игру **Epic Games** настолько, насколько это вообще возможно: четыре героя, полуразрушенная планета, мясистые враги, словно срисованные с флакона чистящего средства «Мистер Мускул»... Даже винтовка с прикрученным к ней полуметровым тесаком (вместо, значит, бензопилы) — и та есть.

В другое время мы ни за что бы не простили подобной наглости, но у Inversion есть несколько небьющихся козырей. Во-первых, физика: игра более или менее линейна, зато в рамках каждой отдельно взятой сцены можно разрушать без малого *все* — почти как в **Battlefield: Bad Company 2**. Выстрел по несущей колонне гарантированно приводит к обвалу целого этажа, от взрывов ракет в стенах появляются огромные прорехи, и ни одно укрытие, поверьте, здесь не будет безопасным.

Во-вторых, центральная тема Inversion — трюки с гравитацией. За плечами каждого героя висит по маленькому треугольному рюкзаку, который позволяет, скажем, создать локальную зону с нулевой гравитацией — все объекты (включая жидкости) в радиусе ее действия тут же взлетают на воздух. Стоит ли говорить, что благодаря этому и без того ненадежные укрытия становятся бесполезными: даже если врагу удалось схорониться за чудом уцелевшей стенкой, его можно, словно слепого котенка, вытащить оттуда за шкирку и пристрелить. Только учтите, что враги этим приемом тоже будут пользоваться.

Другие ожидаемые фокусы с законами Ньютона тоже на месте — телекинез (притягиваем врага к себе, после чего размазываем сапогом его черепную коробку) и гравитационные аномалии (стоит наступить в такую, и вектор гравитации изменится на 90 градусов) мы уже видели. По современным меркам все это, разумеется, дешевые балаганные трюки, но, будучи нанизанными на Gears of War-концепцию, они дают какой-то сумасшедший эффект. Inversion — это линейный экшен с укрытиями, в котором можно и нужно импровизировать: если просто так расстрелять противника не получается, можно вытянуть из ближайшей красной бочки сто литров горючего и буквально швырнуть их в сторону врага. Или обрушить хлипкие мостки, на которых недалекие инопланетяне еще секунду назад чувствовали себя в полной безопасности.

Наконец, даже если вообще ничего не делать, то гравитация все равно даст о себе знать. Так, в какой-то момент мы наблюдали обрушение небоскреба в десятке километров от места, где находились герои. Через секунду стало ясно, что здание обрушилось не просто так — по земле прошла волна, и сила притяжения попросту исчезла. В этот момент все участники очередной перестрелки оторвались от асфальта и были вынуждены убивать друг друга из самых неудобных положений. Если нечто подобное будет случаться хотя бы один раз за уровень — Inversion наверняка ждет счастливое будущее.

■ ■ ■

Единственное, что сегодня не на шутку беспокоит: игра Saber Interactive *слишком* похожа на Gears of War — вплоть до отдельных иконок. Причем сами разработчики, судя по всему, этого даже не замечают. Если они в какой-то момент не одумаются, то их проект очень быстро начнут обзывать обидным словом «плагиат», а этого, вот честно, очень не хотелось бы — Inversion явно способна на большее. ■ *Георгий Курган*

Будем ждать?

Брат-близнец Gears of War с качественной физикой, разрушаемыми декорациями и гравитационными аномалиями.

По законам физики при стрельбе в невесомости персонажи просто обязаны стремительно улетать назад от отдачи. Пока этого не происходит, и очень жаль.

Дыра в стене — не нарисованный разработчиками элемент декора. Это работа нашего героя и его дружелюбного друга — станкового пулемета.

Жанр
Кооперативный экшен
Издатель
Bethesda Softworks
Разработчик
inXile Entertainment
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2011

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

Охота крепкое

Пожалуй, главная особенность **Hunted: The Demon's Forge** — это ее арт-дирекшен. Несколько месяцев назад Олег Ставицкий уже описывал в подробностях визуальный стиль этой игры, но мы на всякий случай напомним: во время демонстрации Hunted из экрана монитора буквально нисходят лучи Древнего Зла. Грязно-серо-зеленая цветовая палитра, жухлая трава у дороги, зловещие каменные обелиски, кости огромного ящера, полузатопленные подземелья… Мы, честно сказать, не успели до конца разобраться, как разработчикам это удалось, но мир Hunted получился пугающе объемным и правдоподобным: из этого места хочется сбежать — желательно быстро и желательно без оглядки. Но через пару секунд становится понятно, что без боя отсюда точно не выбраться.

Самое прекрасное, что во все это, похоже, будет еще и очень интересно играть. Hunted — это такой центристский кооперативный экшен: персонажи явно отличаются друг от друга (в отличие от, например, **Left 4 Dead** или там **Gears of War**), но при этом все-таки обучены более или менее одинаковым приемам. Девушка чуть лучше стреляет, ее спутник-амбал ожидаемо лучше обращается с мечами-топорами, но при этом никто не мешает им в любой момент переключиться на альтернативный вид оружия, а кроме того — по ходу игры персонажи не раз меняются телами, так что играть в любом случае придется за обоих. Единственные настоящие различия — это спецприемы: например, амбал Каддик умеет пихать противников щитом, его хрупкая напарница Илара такой возможности лишена.

Особенность Demon's Forge в том, что разработчики не пытаются сыграть на контрасте героев — вместо этого они ищут максимально изощренные способы заставить игроков взаимодействовать друг с другом. Про взаимоподдерживающие заклинания (один герой поднимает врагов в воздух, вторая тем временем аккуратно втыкает в них стрелы) вы уже, должно быть, и так слышали, а вот совместные пазлы — это уже поинтереснее. Что-то такое мы уже видели в **Lara Croft and the Guardian of Light**, но Hunted очевидным образом выглядит дороже и краше. А вот механика — более или менее та же самая: скажем, Каддик удерживает некий пусковой механизм, который поднимает из бездны мост, а Илара, соответственно, должна перебраться на другую сторону, активировать там еще один механизм, после чего — вернуться обратно. Наверное, не стоит упоминать, что вокруг в это время беснуются монстры?

И так далее: Илара подсвечивает Каддику дорогу при помощи горящей стрелы, Каддик обороняет Илару, пока та разносит из баллисты какие-то столбы зла… В отличие от многих других кооперативных игр, Hunted посвящена не совместному избиению монстров, а взаимовыручке, и герои здесь уделяют друг другу ничуть не меньше внимания, чем толпам выродков вокруг.

Единственное, чего недостает для полноты картины, — это анатомических подробностей. Поймите нас правильно: художники inXile нарисовали настолько мрачный и недружелюбный игровой мир, что теперь геймдизайнеры просто обязаны влить в игру побольше крови и придумать набор добивающих приемов, лучше — совместных. Иначе в их историю никто не поверит. Впрочем, нас заверили, что это особенности gamescom-версии: ни для кого не секрет, насколько трепетно немцы относятся к любым проявлениям агрессии в играх. На самом же деле, как сказал нам человек из Bethesda (заговорщицким шепотом и воровато озираясь), игра будет очень, очень жестокой.

■■■

Главная опасность для Hunted на сегодняшний день — слишком поздняя дата релиза. Центральная тема игры — тесное взаимодействие двух разнополых героев — уже сейчас обыграна в The Guardian of Light, а совсем скоро выходит **Enslaved**. Но как бы оно там ни сложилось, ждать Demon's Forge стоит в любом случае — хотя бы ради того, чтобы на собственной шкуре почувствовать ее гнетущую атмосферу. ■ *Георгий Курган*

Будем ждать?

Странный, но очень притягательный гибрид кооперативного экшена, пазла и ролевой игры.

Пример авторского внимания к мелочам: согласитесь, если бы вместо двух десятков красных свечей в стены были бы вмурованы факелы — выглядело бы это не так круто.

Отличительные особенности любого, кажется, фэнтези-героя — неизменно одухотворенное лицо и задумчивый взгляд, направленный куда-то за горизонт.

BRINK

Сочи-2114

На gamescom-демонстрации игры **Brink** журналистов усаживали за компьютеры организованными группами по пять человек и предлагали пройти сообща один из уровней, сражаясь против AI.

За те полчаса, что мы провели на улицах города-баржи Ковчега, нам удалось сделать один важнейший вывод: Brink — это очень *комплексная* игра. Не то чтобы сложная или там масштабная, а именно комплексная. Splash Damage цитируют сразу несколько аналогичных проектов и надеются каким-то хитрым образом заставить их работать в рамках одной игры. Пока, кажется, получается.

Brink похожа на всех прародителей разом. От **Unreal Tournament** досталась структура миссий — помните режим Assault, в котором нужно было выполнить ряд последовательных действий, чтобы захватить стратегически важную крепость или бронепоезд? Вот и в демоуровне предлагали, играя за полицейских, со скрипом и матами провести некоего инженерного бота вглубь вражеской территории, по коридору из контейнеров и строительного мусора.

Система классов позаимствована то ли из **Battlefield**, то ли из **Team Fortress 2**: есть солдат, инженер, медик и хакер-оперативник. Принципиальных различий два: во-первых, в Brink никто не ограничивает представителей различных профессий в выборе оружия, так что если вы хотите играть медиком со штурмовой винтовкой — ни в чем себе не отказывайте. Во-вторых, в отличие от того же Unreal Tournament, промежуточные задания в миссиях не одинаковы для всех, а индивидуальны для каждого класса. По нажатии специальной кнопки игра подскажет вам, что нужно делать прямо сейчас: солдатам — оборонять стратегически важного робота, инженеру — перекрывать турелями потенциально опасные подходы (а до любой точки в Brink, как правило, можно добраться минимум двумя способами), оперативнику — взламывать очередные закодированные ворота и так далее.

Схема вроде бы простая, но на практике на нее навешивается куча нюансов и деталей: медик, например, не только лечит товарищей, но и дает соратникам бонус к шкале здоровья. Солдат может подкидывать коллегам патроны и умеет обращаться с различными типами гранат, а играя за оперативника, очень удобно захватывать вражеские контрольные пункты — это не только перекрывает противнику доступ к точке респауна, но и дает всей команде пассивный бонус к характеристикам.

А еще здесь есть хитрая система набора опыта. Возможность моментальной смены класса у специальных терминалов. И, конечно, паркур, с помощью которого (мы проверяли) можно забраться практически куда угодно. Все эти функции ожидаемо занимают какое-то неприличное количество кнопок (на всякий случай — мы смотрели Xbox-версию), из-за чего первое время приходится сосредотачивать все внимание на геймпаде, чтобы ненароком не застрелиться при попытке бросить гранату.

Вообще, по отдельности все составляющие Brink будут хуже, чем в аналогичных проектах. Классов в Team Fortress 2 все равно больше. Unreal Tournament в разы масштабнее. Ну а паркур, хотя и хорошо анимирован, не дает и половины тех ощущений, что были в Mirror's Edge. И тем не менее в сумме они дают довольно многообещающую игру: в Brink действительно много возможностей и способов решения одних и тех же задач. Карты, судя по всему, будут довольно тесными, но зато с кучей ответвлений, альтернативных путей и отнорков.

■■■

Естественно, чтобы полностью раскрыть весь потенциал игры, нужно будет идти в онлайн. «Однопользовательский режим», видимо, будет заключаться в том, что на те же самые карты вместо живых людей нагонят ботов. Ну а «сюжет» исчерпывается тем, что перед побоищем показывают короткий скриптовый ролик — едва ли с помощью такого приема можно рассказать сколько-нибудь сложную историю. Однако как кооперативный/онлайновый шутер Brink может оказаться крайне интересным развлечением. ■ *Георгий Курган*

Будем ждать?

Онлайновый шутер-винегрет с огромным количеством возможностей. У Brink богатый потенциал, но сумеют ли разработчики с ним справиться — пока не очень понятно.

Жанр
Командный шутер
Издатель
Bethesda Softworks
Разработчик
Splash Damage
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2011

В мультиплеере героями кат-сцен станут не какие-то там статисты, а персонажи ваших товарищей по команде.

Говорят, ловкость персонажей в паркуре будет напрямую зависеть от его комплекции, которую игрок задает в редакторе. В демо проверить это не удалось: все герои были заранее созданы разработчиками.

Жанр
BioWare-RPG
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
10 марта 2011 года

DRAGON AGE 2

Dragon May Cry

Dragon Age 2, про который мы подробно писали в нашем репортаже из **BioWare** в позапрошлом номере, на gamescom 2010 показывали даже подробнее, чем во время мировой премьеры. В одной небольшой сцене, в которой наш главный герой, Серый Страж по имени Хоук, режет толпы порождений Мора, а в промежутках пару раз демонстрирует, как работает новая диалоговая система, нам последовательно показали все то, за что стоит ждать сиквел лучшей игры 2009 года (по версии нашего журнала).

Во-первых, игра действительно стала заметно более жестокой — в первые же секунды сражения Хоук с мечом в руках буквально врезается в толпу гадов и, как острым серпом, скашивает первые сноп ы чьих-то рук и голов. В это время продюсеры **EA** нам заботливо поясняют, что рисованию боевых поз и анимации разлетающейся точно по физике крови (каждая капля — отдельный 3D-объект!) разработчики посвятили какое-то безумное число человеко-часов. Результат выглядит как натуральный слэшер: мало того, что происходящее на картинке уже совсем мало похоже на то, что мы привыкли называть ролевой игрой, так еще и боевая система стала более экшен-ориентированной. По-первым впечатлениям, получилось весьма неплохо — разница примерно как между первой и второй частью **Mass Effect**. То есть если в первой части Dragon Age еще прикидывался хардкорной RPG в духе девяностых, то теперь у персонажей появилось что-то типа комбо-ударов, а главный герой на наших глазах одним ударом опрокидывал на землю сразу нескольких тварей, вспарывал чьи-то животы, бил кому-то с разворота ногой по лицу — в общем, вел себя как, простите, типичная азиатская сатана из **Devil May Cry**.

Впрочем, когда фонтаны и облака крови слегка улеглись, продюсеры поспешили успокоить всех адептов олдскула и срочно показали хоть что-то похожее на «элементы RPG». Как и раньше, в любой момент времени игру можно поставить на паузу и раздать приказы членам отряда, а в PC-версии пошли еще дальше: вместе с паузой теперь включается так называемый «тактический режим», в котором можно поднять камеру прямо над полем боя и, паря над местностью, внимательно осмотреть все окрестности, спланировать будущие атаки, дать необходимые приказы или просто без лишней спешки покопаться в инвентаре. Зато в консольных версиях вместо тактического режима — практически отсутствующий интерфейс о двух иконках и удобное управление на трех кнопках, ровно то, что ждали все те, кто чуть не сломал себе пальцы, проходя первую часть на геймпаде.

Ну и, конечно же, пал последний бастион хардкора — диалоговая система первого Dragon Age, когда вы, как в девяностые, выбирали нужную строчку диалога и слушали, что на это ответит собеседник, была списана в утиль. Вместо выбора конкретной реплики вы теперь лишь задаете тон разговора, по ситуации подбирая «прямолинейный», «ернический» или «благородный» вариант ответа на знакомом до боли «полукруге». Причем сами разговоры срежессированы в сиквеле чуть ли не круче, чем в Mass Effect 2: персонажи бродят в кадре, строят сложные лица и заламывают руки, да и Хоук, кажется, болтает просто без умолку — особенно если сравнивать с немым и безымянным главгероем первой части. Наконец, в Dragon Age 2 будет некое подобие «кармы», как в том же Mass Effect: если, например, в диалогах вы будете слишком часто выбирать один и тот же тип поведения — со временем изменится характер Хоука, его боевой клич и даже внешность.

■■■

Ну и последнее. Двадцать минут презентации — это очень мало для того, чтобы хотя бы примерно оценить такую масштабную игру, как Dragon Age. Но для того, чтобы лишний раз убедиться в том, что с каждой новой игрой BioWare все выше поднимают когда-то заданную планку, — уже достаточно. ■ ***Александр Кузьменко***

Будем ждать?

Во второй части Dragon Age авторы больше не заигрывают с олдскулом и просто делают «Mass Effect про драконов». Несмотря на попранные чувства хардкорщиков, пока получается шикарно.

Если мысленно заменить доспехи на набедренную повязку, этот скриншот вполне может сойти за кадр из фильма «300»

Пока в Dragon Age нас беспокоит только одно: с момента анонса прошло два месяца, а на скриншотах до сих пор показывают исключительно батальные сцены

FABLE 3

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Microsoft
Разработчик
Lionhead Studios
Платформы
PC, Xbox 360
Дата выхода
28 октября 2010 (Xbox 360)
2011 (PC)

Басни дядюшки Мо

Fable без Питера Молиньё — это, извините, как дурак без гармошки: на gamescom ваши корреспонденты лишний раз убедились, что интереснее, чем любимец игровой прессы всего мира и главный идеолог «понятного геймплея», про свои игры не умеет рассказывать больше никто.

К третьей части своей самой знаменитой игры (за последние годы многие как-то успели подзабыть, что этот же человек когда-то сделал великие **Populous**, **Syndicate**, **Dungeon Keeper** и **Black & White**) Питер окончательно решил объявить крестовый поход «всему сложному и непонятному», что мешает обычным людям получать от современных ролевых игр такое же удовольствие, как и тем, кто провел за клавиатурой и геймпадом последние двадцать лет.

Причем речь не идет ни о каком «оказуаливании», как уже могли подумать наши самые воинственно настроенные читатели. Молиньё просто берет годами устоявшиеся, базовые вещи из стандартной RPG-механики и делает из них что-то совершенно новое, но оттого не менее простое и понятное.

Вот, скажем, инвентарь персонажа, который в любой приличной ролевой игре обязательно должен быть под завязку набит тремя сменными комплектами брони, сотней банок, склянок и мензурок, лечебными кореньями, всевозможными мечами-булавами и т.п. Что с этим делает Питер — в Fable 3 при нажатии на кнопку вещмешка герой моментально переносится в секретное убежище, где вдоль стен стоят шкафы, сундуки и просто корзины со всем полезным в хозяйстве барахлом. Хотите переодеться в новый костюм — добро пожаловать в гардероб. Перебирайте вешалки с одеждой, снимайте с полок модные шляпы и возитесь там себе за ширмой, примеряя новые чугунные панталоны.

И такой подход здесь практически во всем. Вот, к примеру, оружие: арсенал в третьей части Fable сведен к минимуму — на выбор предлагается меч, булава, боевой молот ну и пара экземпляров чего-то стреляющего. Казалось бы, в жанре, где все разнообразие построено на генераторе случайных чисел и ожидании, когда из очередного противника наконец-то выпадет Несокрушимый Огненный Меч Окончательной Победы +10 ко всему, подобный шаг — удивительная глупость. Но как бы не так: вместо бесконечного перебора вариантов и таскания с собой всего джентльменского набора из двадцати мечей, Молиньё предлагает принципиально новый подход. Изначально у нашего героя есть только один базовый клинок, однако со временем он самостоятельно прокачивается в зависимости от того, как, когда и кого им рубили. Причем меняются не только параметры самого оружия (+5 к тому, +7 к сему), но и его внешний вид.

На практике это выглядит так: если вы в основном атакуете короткими, резкими выпадами и режете по большей части невинных крестьян — через пару часов ваш меч превратится в короткий, сочащийся кровью палаш черного цвета. И наоборот — долгими точными замахами вы одолеваете третьего по счету дракона, и — ап! — ваш меч на глазах вытягивается, превращается в двуручный и начинает причинять +10 дополнительного огненного урона всем попавшим под клинок гадам.

■ ■ ■

Наконец, последняя крутая деталь: там, где в большинстве RPG история обычно заканчивается, у Молиньё начинается все самое интересное. Конечная цель игры — не просто свергнуть с трона злого монарха, но и самому стать правящим королем! Питер говорит страшные вещи про то, что на этом месте в игре откроется невиданная до этого в жанре глубина, что герою «придется вспомнить все предвыборные обещания» и что в конце концов все это не обязательно закончится классическим «...и жили они долго и счастливо». Интригует — аж нет слов. ■ *Александр Кузьменко*

Будем ждать?

Третий масштабный эксперимент Питера Молиньё над жанром ролевых игр. Чем меньше с каждой демонстрацией Fable 3 напоминает RPG, тем сильнее в нее хочется поиграть прямо сейчас.

Джентльмену в центре явно есть что сказать, но вы, пожалуйста, обратите внимание на великолепные треуголки с забралом, надетые на стражников.

Судя по всему, в Lionhead предполагают, что в 1812-м Наполеон подожег Москву примерно вот таким манером.

Жанр
Славянское фэнтези
Издатель
CD Projeet
Разработчик
CD Projeet Red
Платформы
PC (возможно, консоли)
Дата выхода
2011

ВЕДЬМАК 2

Смешно ведьмаку, что нос на боку

По уже сложившейся выставочной традиции поляки из **CD Project** показывали на gamescom «**Ведьмака 2**» в закрытой комнатке 3х3 метра, где во время каждой презентации набивалось столько народу, что некоторые журналисты чуть ли не падали в обморок от духоты и впечатлений. Удивляться было чему — сиквел самой популярной ролевой игры в Восточной Европе все меньше похож на первую часть и все больше на высокобюджетную RPG мирового уровня.

Презентация начинается с демонстрации фирменной нелинейности игры: пойманный недругами, закованный в колодки и брошенный в темницу Геральт может освободиться аж тремя совершенно разными способами. Можно незаметно припрятать в кулаке отмычку, попытаться открыть кандалы и улизнуть в тот момент, когда охранники отвлеченно беседуют между собой. Можно попробовать устроить скандал, орать, бить по решетке и требовать привести начальство (главное в такой ситуации успеть быстро вырвать у кого-нибудь оружие и быть готовым к большой драке). Наконец, можно подождать, пока возле камеры останется только двое стражников, и начать подначивать («Ну, что, слабо ко мне сюда зайти?»), чтобы затем тихо скрутить им шеи.

Как и раньше — любой, даже самый незначительный на первый взгляд поступок сможет здорово изменить весь сюжет: во время того же побега из темницы к вам на помощь может прийти персонаж, которого вы когда-то спасли от стражи.

Схватки с гадами изменились до неузнаваемости — на смену долгим, расчетливым кликам по монстрам пришла вполне современная, бодрая боевая система с прыжками, подкатами, несколькими вариантами ударов и комбо. Для тех, кто на этой фразе собрался хвататься за валидол, спешим сообщить: никто не собирается делать из «Ведьмака 2» слэшер, разработчики честно признаются, что боевая система, магия и алхимия все еще находятся в крайне сыром виде и активно дорабатываются. Дело еще в том, что, в отличие от первой части, в сиквеле против Геральта будут выступать, натурально, *армии* врагов: во время показанной в Кельне сценки ведьмак продирался сквозь полчища нежити, прыгал вокруг гигантских десятиметровых боссов и вообще вел себя как какой-нибудь персонаж из Devil May Cry. Как все это будет сочетаться с образом «олдскульной польской RPG», пока не очень понятно.

Наконец, система диалогов, да и сами сцены с разговорами изменились практически до неузнаваемости. Точнее говоря, пришли к современному стандарту и стали похожи на Mass Effect. И дело даже не в упрощенном выборе вариантов ответа — общение между двумя персонажами наконец-то выглядит как настоящий человеческий разговор: герои изображают на лице эмоции, ходят среди декораций и вообще ведут себя вполне «по-киношному». На этом месте, правда, стоит добавить, что их речь не всегда совпадает с движением губ, лица выглядят как выточенные из цельного дуба маски с детского утренника, а анимация по-восточноевропейски кривовата. И в этом весь «Ведьмак» — вроде и сделано все на высочайшем мировом уровне, но как начнешь приглядываться к мелочам — кругом родные пни, сучки да задоринки.

■■■

В завершение презентации поляки раздают прессе самый незабываемый пресс-кит в мире, в который входит набор бумажных фигурок Геральта и дворцовой стражи («с их помощью вы можете в деталях разыграть всю презентацию перед вашими друзьями!»), а также блокнот для записей, в котором уже стояли все необходимые пометки по игре. Среди сносок про «убийственную графику!», «невероятный сюжет!» и прочего жирным маркером было написано следующее «в 2011-м выйдет много хороших ролевых игр, но великая — только одна». Нескромные поляки не просто замахиваются на славу BioWare, они и правда в это верят: народная любовь к «Ведьмаку» на родине и в других славянских странах — прямое тому подтверждение.

■ ***Александр Кузьменко***

Будем ждать?

Во второй части «Ведьмак» хоть и пытается быть похожим на «настоящие» западные эпические RPG, но в глубине души он так и остается родным восточно-славянским фэнтези — с лешими и мухоморами.

Когда видишь персонажей с вот такими вот, простите, рожами — начинаешь верить, что с постановкой диалогов у CD Projekt все еще может получиться.

Вам должно быть, не видно, но на пасти у этой твари набухли какие-то оранжевые бубоны, возникают невольные ассоциации с Lost Planet.

Жанр
Экшен / ролевая игра
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Maxis
Платформа
PC
Дата выхода
2011

DARKSPORE

Рога и копыта

Если немного напрячь память, то станет очевидно, что компании **Maxis** всегда особенно хорошо удавались не столько сами игры, сколько внутриигровые редакторы. Именно благодаря «режиму строительства» из **The Sims** в эту игру валом повалили архитекторы-любители. **SimCity** по большому счету и вовсе была одним большим редактором, ну а сколько домохозяек безнадежно сожгли пироги в духовке, пытаясь воссоздать внешность любимых актеров в редакторе **The Sims 2-3**, — страшно представить!

Пожалуй, единственная и главная их осечка случилась с **Spore**: попытка изобразить эволюцию жизни во Вселенной при помощи пяти мини-игр с треском провалилась. Зато прилагаемый редактор получился настолько удачным и универсальным (с его помощью с равным успехом можно было создавать дома, машины, самолеты, летающие тарелки и уродцев всех мастей), что до выхода игры его даже продавали на отдельном диске.

В итоге Maxis нашли крайне изящное решение: если игра — ерундовая, а редактор — хороший, то надо просто сделать другую игру! Так появился **Darkspore**, пожалуй, самый необычный клон **Diablo** на сегодняшний день. Если вы читали наше превью в прошлом номере, то, должно быть, знаете, что в этой игре буквально *все* генерируется при помощи того самого редактора из Spore. Три героя путешествуют по планетам, на каждой из которых — уникальный набор противников. Вместо мечей, луков и драгоценных камней из поверженных врагов выпадают крылья, ноги и хвосты, которые нужно прилаживать к персонажам между миссиями: отрастили ласты — получите +5 к харизме!

Все это звучит очень привлекательно, однако с первых же секунд игры (а мы мучили Darkspore добрых сорок минут, в кооперативном режиме) у нас возникли сомнения. Во-первых, не очень понятно, как разработчики собираются сбалансировать получившуюся систему: у каждого из игроков есть по три героя, между которыми они постоянно переключаются. При этом внешне героев практически невозможно отличить от тех же самых монстров — ведь все они сделаны в одном и том же редакторе. В результате любая попытка пройти миссию в компании с товарищами превращается в садистскую кучу-малу. Во-вторых, прямо сейчас решительно неясно, как разработчики собираются мотивировать игрока: сюжет в игре пока что предельно условный, а структура нарушает все известные Diablo-каноны: вместо более или менее бесшовного мира, поделенного на несколько больших локаций, нам собираются предложить стандартную последовательность из миссий.

В этом — основная на сегодняшний день проблема Darkspore: здесь очень много смелых экспериментов, но пока не ясно, ради чего мы вообще должны во все это играть. Возможно, все это потому, что разработчики так и не показали нам редактор персонажей, а ведь в этой игре он — ключевой номер программы, алтарь манчкинизма, то, ради чего люди обычно играют в Diablo, **Sacred** и **Torchlight**, — шмотки и прокачка.

■■■

Беда в том, что целевая аудитория Darkspore — как раз те самые манчкины и любители бессмысленной прокачки. На руках у Maxis, безусловно, есть очень интересная концепция, с помощью которой можно вывести принципиально новый вид Diablo-игр. Теперь все, что от них требуется, — сделать интересный геймплей. Второго шанса на ошибку у них уже не будет — предыдущий «проект Maxis с инновационной концепцией» назывался, напоминаем, Spore. ■ *Георгий Курган*

Будем ждать?

Самый необычный Diablo-клон на сегодняшний день. Вопрос о том, получится ли из него интересная игра, остается открытым.

Надписи «Player 1» и «Player 2» над головами персонажей еще надо разгадать. Визуально же они практически неотличимы.

На сегодняшний день Darkspore болезненно напоминает своего прародителя. В нем хорошо все... кроме самой игры.

Жанр
Ролевая игра
Издатель / разработчик
Runic Games
Платформы
PC, Mac
Дата выхода
Весна 2011

TORCHLIGHT 2

Успеть до релиза Diablo 3

В отличие от большинства игр на gamescom 2010, **Torchlight 2** показывали не в тихом пресс-секторе, с чаями и кофеями, а в самых что ни на есть полевых условиях: в зале с онлайновыми играми, на одном стенде с **Perfect World**, в тесной каморке о трех компьютерах и, разумеется, под оглушительную музыку и рев беснующихся масс.

Голоса девушки-пиарщицы, которая все время пыталась что-то мне сказать, практически не было слышно. Но, честно говоря, **Runic Games** могли бы показывать свой новый проект в сколь угодно худших условиях — хоть на фоне ревущего водопада, хоть в жерле вулкана, хоть в открытом космосе, — это не создало бы никаких неудобств для знакомства с игрой. В самом деле, никому ведь не нужно объяснять, как играть в **Diablo**?

В отличие от **Darkspore** с его крыльями, ногами и хвостами, Torchlight хорош именно тем, что в обаятельной манере копирует механику сами-знаете-какой-игры. Чуть меньше чертей и демонической жути. Чуть больше юмора и чудесных нелепых монстров вроде вермедведей-зомби. Сильно меньше масштабы: в первой части, словно в Diablo 1996 года, был всего один город и три класса персонажей. Ну и, конечно, два ключевых отличия: во-первых, в Torchlight были элементы стимпанка и огнестрельное оружие, а во-вторых — каждому персонажу полагалась специальная зверюшка-компаньон, которая охраняла хозяина и время от времени служила у него на посылках.

А вот чего в оригинальной игре не было, так это мультиплеера — странное, мягко говоря, решение для игры этого жанра. В сиквеле Runic исправляются и обещают онлайновый кооператив на восемь игроков. Или на двенадцать — они еще точно не решили. На выставке можно было играть втроем, и пока все выглядит предельно аскетично: игроки совместно получают опыт, но в остальном вроде бы никак не зависят друг от друга. Хотя это еще ни о чем не говорит — разработка только началась.

Прочие нововведения вполне ожидаемые: Torchlight растет вширь и вглубь. Новые (генерируемые на лету) подземелья, смена дня и ночи, погодные спецэффекты. Новые города (теперь — несколько!), новые монстры, артефакты, перстни... Четыре новых класса персонажей — пока, впрочем, показали только двух: Железнодорожника, огромного детину с молотом, и Чужеземца, который стреляет из ружей и немного умеет обращаться с магией. При генерации персонажа теперь (вот так новость!) можно выбрать ему пол и поменять прическу. Ну и, само собой, новые виды домашних зверьков-убийц тоже будут, но их разработчики пока никому не показывают.

■■■

Torchlight 2 — настолько правильный сиквел, что добавить к сказанному выше, кажется, и нечего. Runic Games поступили со свалившейся на их голову популярностью максимально логично и решили реализовать те идеи, на которые в первой части не хватило времени и средств. Большего в рамках жанра и не требуется, главное — чтобы разработчики успели выпустить игру до релиза **Diablo 3**: мы не сомневаемся в таланте и способностях Runic, но велика вероятность, что после игры **Blizzard** на Torchlight и смотреть-то расхочется.

■ *Георгий Курган*

Будем ждать?

Torchlight 2 — это копия первой части, но в два раза больше, дороже и с кооперативным мультиплеером. Собственно, это все, что нам было нужно от сиквела.

Скриншотами разработчики пока делиться не спешат и показывают в основном арты. И правильно: в прельфа-версии игры показывать пока все равно нечего.

Судя по оружию Железнодорожника, в Runic Games явно читали «Ледовую трилогию» Владимира Сорокина.

JAMES BOND 007: BLOOD STONE

Жанр
Экшен
Издатель
Activision
Разработчик
Bizzare Creations
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2 ноября 2010

Идентификация Бонда

В отличие от большинства известных науке киногероев, Джеймсу Бонду с «именными» видеоиграми везло больше прочих: хотя провальных и проходных проектов было более чем достаточно, **GoldenEye 007** (Nintendo 64, 1997 год) вспоминают исключительно с придыханием, да и после этого у агента 007 были удачные выступления — см. хотя бы **Agent Under Fire** и **Nightfire**. Чего, однако, нельзя сказать о британском Дэниеле Крейге: в кино он занимает пост Джеймса Бонда еще с 2005-го, но единственная игра с его участием — **Quantum of Solace** — оказалась страшной как смертный грех. Чтобы исправить ситуацию, Activision придумали **Blood Stone**.

Издатель, кажется, позвал на разработку проекта всех мыслимых варягов: за сюжет отвечает Брюс Фирштейн (см. его киносценарии в **GoldenEye**, **Tomorrow Never Dies** и **The World Is Not Enough**), к озвучке привлекли актрису Джуди Денч и исполнительницу песен Джосс Стоун, ну а за процесс целиком отвечает студия **Bizzare Creations**, которые в представлении тоже не нуждаются — вряд ли вы не слышали об их **Project Gotham Racing**, **Blur** и **Geometry Wars**.

Где-то в этом месте нам полагается поднять указательный палец и громко воскликнуть: «Но!» Так вот — у Activision на руках действительно есть все возможные козыри, но интересной игры из Blood Stone пока как-то не выходит. Больше всего новая 007-игра похожа на **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**, только с гонками. Причем с последними дела обстоят плоховато, несмотря на послужной список разработчиков. Можно всеми фибрами души ненавидеть Mafia 2, но там машины вели себя не в пример реалистичнее. Автомобиль же Джеймса Бонда выдерживает лобовое столкновение с грузовиком и крутится на дороге как пустой спичечный коробок в весенней проталине. Мы, конечно, догадываемся, что машина у легендарного агента 007 наверняка тоже непростая, но не до такой же степени.

В остальном — все как всегда: Бонд прокрадывается на суперсекретную стройку в Стамбуле, Бонд сбегает из летящей в пропасть бытовки (сцена неинтерактивна, так что не спешите радоваться), Бонд отстреливается из-за укрытия, Бонд бьет охранников ребром ладони по горлу… Разработчики очень гордятся тем, что многие ситуации в игре можно решить, не поднимая лишнего шума, но зачем это нужно делать — пока неясно. Сворачивать врагам шеи голыми руками в сто раз веселее.

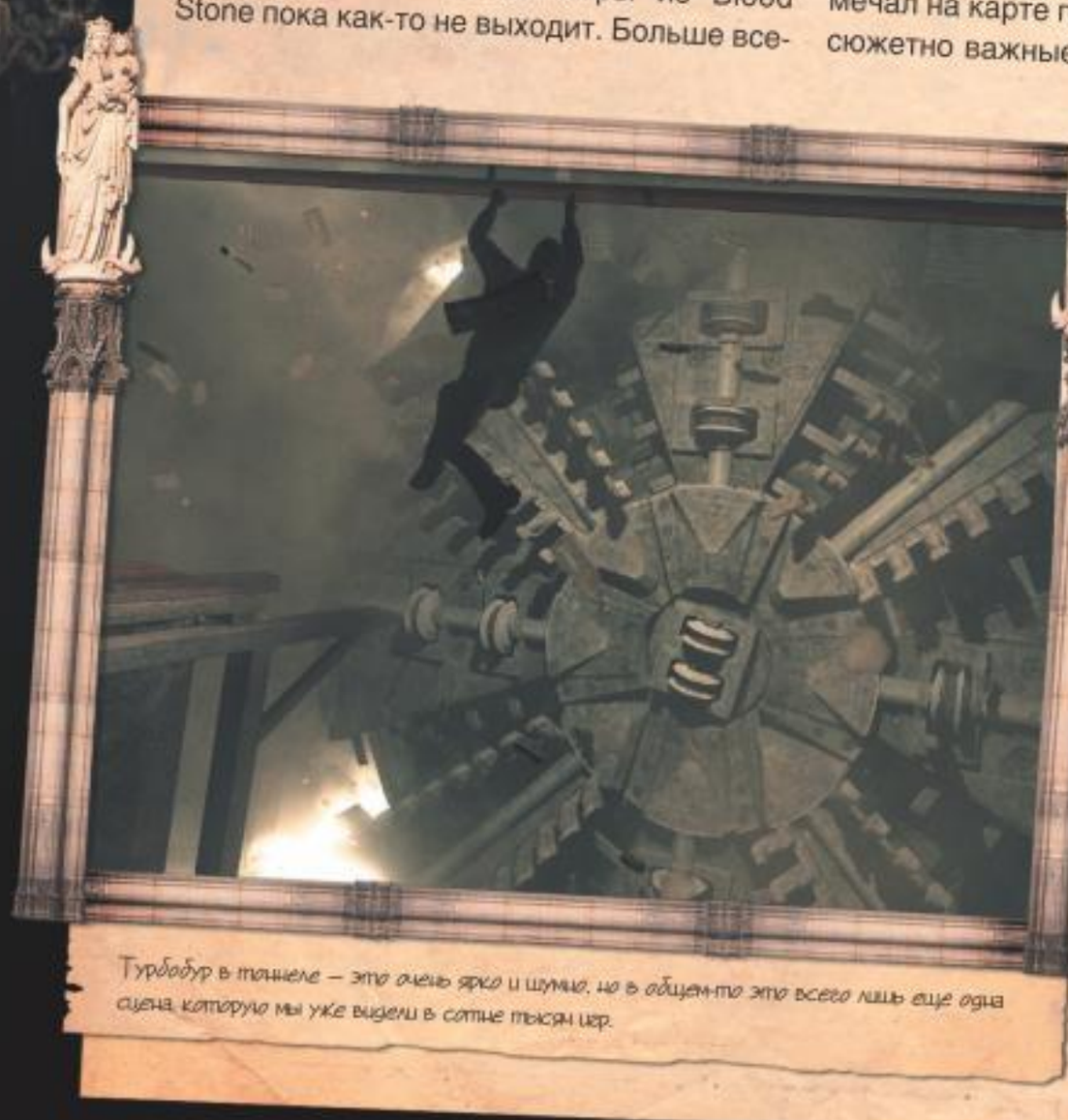
Гаджеты (без которых Бонд, понятно, из дома ни ногой) в демоверсии были представлены одним-единственным смартфоном, с помощью которого Джеймс, впрочем, делал чертову уйму вещей: помечал на карте противников, подсвечивал сюжетно важные точки и выслеживал целей… Все бы ничего, но по сути все это — более или менее точная копия «режима детектива» из **Batman: Arkham Asylum**.

■ ■ ■

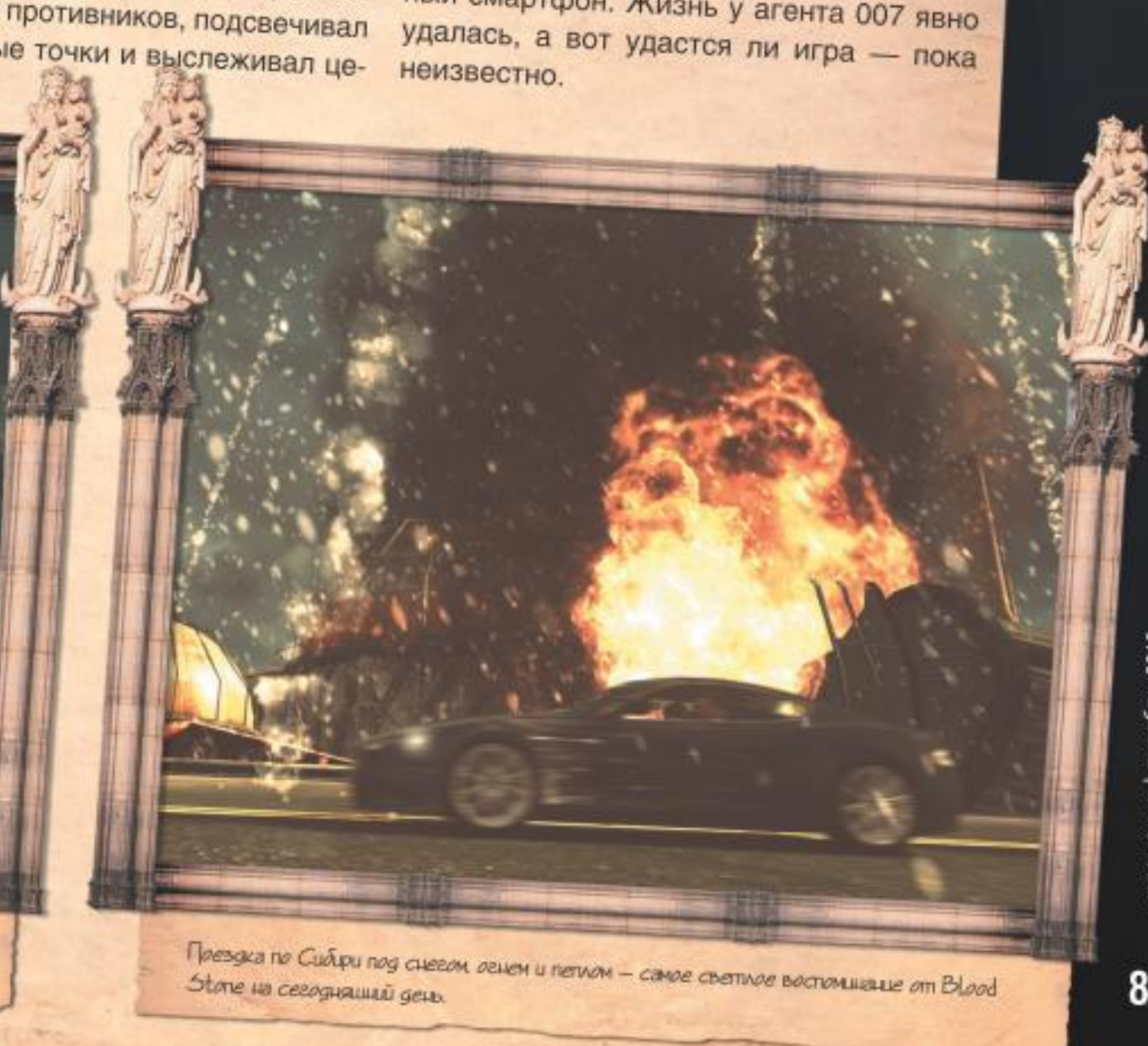
На gamescom Blood Stone выглядела вполне бодро, но как-то чересчур буднично — экшен от третьего лица, в котором нет ни одного интересного элемента, не спасет даже Дэниел Крейг. А вот хорошая постановка — еще может. Помимо той самой сцены с летящей в пропасть бытовкой, в демо был момент, когда Бонду приходилось убегать по строительным лесам от ревущего тоннельного бура, а также догонять русского олигарха, который улепетывает на поезде из сибирского города под аккомпанемент взрывов на местном нефтезаводе. Ради таких сцен мы готовы повременить с окончательными выводами насчет Blood Stone. Но предчувствия у нас все равно довольно мрачные. ■ *Георгий Курган*

Будем ждать?

Экшен, в котором Джеймс Бонд скачет по Стамбулу и Сибири, стреляет и бьет плохих парней, ездит на крутой тачке и фотографирует своих жертв на модный смартфон. Жизнь у агента 007 явно удалась, а вот удастся ли игра — пока неизвестно.



Турбобур в тоннеле — это очень ярко и шумно, но в общем-то это всего лишь еще одна сцена, которую мы уже видели в сотне тысяч игр.



Поездка по Сибири под снегом, огнем и пеплом — самое светлое воспоминание от Blood Stone на сегодняшний день.

Жанр
Экшен / ролевая игра
Издатель
Warner Bros. Interactive Entertainment
Разработчик
Snowblind Studios
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2011

LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Безымянный палец без Кольца

Приличная на первый взгляд компания **Warner Bros. Interactive Entertainment** привезла на минувший gamescom какую-то шайку головорезов и душегубов. Мало того, что в демонстрационной версии **Mortal Kombat** (там была все та же версия, что и на E3, поэтому новостей на ее счет у нас нет) дико одетые молодые люди рвали друг другу позвоночники и головы, так еще и в **Lord of the Rings: War in the North** нас, как выяснилось, ждет та еще мясорубка.

Snowblind Studios умеют очаровывать игроков, в этом им не откажешь: мужчина в бриджах и с огромным кольцом в носу начал разговор об игре с того, что заверил всех присутствующих — их игра получит рейтинг «18+» и она будет *кровавой*. Мы, однако, особых зверств пока не заметили: эльфы, гномы, орки и прочие бесенята, конечно, самозабвенно рубцуют друг друга и проливают много крови, но головы у них не отлетают, кишки на землю почему-то тоже не валятся. Говорят, это временно.

Зато после того, как сотрудник Snowblind Studios закончил восторгаться анатомическими деталями проекта, выяснилось несколько важных деталей. Во-первых, War in the North — это кооперативная ролевая игра с элементами слэшера. Во-вторых, в ней не будет ни арагорнов, ни фродо, ни гендальфов — вся эта гоп-компания чрезвычайно занята походом на Мордор, ну а наши герои в это время ведут свою маленькую победоносную войну где-то на севере Средиземья.

Выглядит все это следующим образом. Интернациональная (человек, эльф, дворф) партия героев бодро марширует по осеннему лесу. Внезапно из ближайших кустов на них бросается шайка орков и гоблинов. И вот тут вроде бы приходит время работать в команде: дварф отвлекает особо мясистых орков на себя, эльфийка портит гоблинские шкуры стрелами, ну а человек-маг занимается понятно чем — лечит своих и калечит остальных.

После того как герои отбивают первую волну противников, из леса неожиданно появляется парочка троллей, один из которых хватает героя-дворфа и пытается откусить ему голову — как бы намекая, что остальным членам группы неплохо бы вступиться за коллегу и проявить сплоченность.

В перерывах между боями герои занимаются обычной ролевой рутиной: люди, к примеру, обучены крафту, а дворфы умеют видеть золотые жилы в горной породе. Все это очень мило, но стоило ли ради этого собирать полную комнату журналистов и показывать игру на трех (по одному на героя) мониторах сразу — большой вопрос. Сейчас, пока разработчики не готовы говорить о механике в деталях, War in the North выглядит как еще одна неизобретательная ролевая игра, какими Snowblind Studios зарабатывают на жизнь последние девять лет.

■■■

И тем не менее War in the North — тот случай, когда нам жутко хотелось бы, чтобы первое впечатление оказалось ложным. Во-первых, потому, что нам действительно *нужна* взрослая игра по «Властелину Колец». Это весьма мрачная вселенная, в ней вечно кого-то режут и сбрасывают в пропасти — странно, что никто до сих пор не воспользовался этим в полной мере. Во-вторых, игра по «Властелину Колец» без титульных героев нам тоже очень интересна — просто потому, что, при всем уважении, их рожи уже порядком приелись, а туристический маршрут «Шир — Мордор» пройден уже столько раз, что даже хоббиты стоптались.

Но при всем при этом прямо сейчас у проекта есть проблемы, которые разработчики будут решать непонятно как. «А что у вас с прокачкой и перками?», «А почему все такое линейное?», «А какие будут спецспособности у разных рас, помимо особого зрения?» — на эти и многие другие вопросы Snowblind пока разве что пожимают плечами. Будем надеяться, что к нашей следующей встрече у них найдется, что нам ответить. ■ *Георгий Курган*

Будем ждать?

Ролевая игра по «Властелину Колец» с элементами кровавого слэшера — это звучит гордо, но пока в War in the North не видно ни слэшера, ни ролевой игры. Хоббитов, впрочем, тоже пока не видать, и это не может не радовать.

Что в игре однозначно хорошо уже сейчас — так это живописные виды осенних предгорий.

Сцена под кодовым названием «Это вам за Боромира» — самая жесткая из увиденных в игре на сегодняшний день. Говоря по правде, не слишком-то она впечатляет.

Жанр
Симулятор вассала
Издатель / разработчик
Electronic Arts
Платформы
PC, Mac
Дата выхода
Март 2011

THE SIMS MEDIEVAL

Чума на оба дома ваших!

Когда мои коллеги впервые услышали об анонсе **The Sims Medieval**, мы переглянулись, после чего — заулыбались, понимающе и зловеще. Как выяснилось, все думали об одном и том же: возможность отправить симов в темные века интриговала и обещала много интересного. Эпидемии чумы! Гонения на катаров! «Молот ведьм», Крестовый поход детей — мы бы многое отдали, чтобы посмотреть, как электролюди идут сражаться за Гроб Господень или со вздувшимися бубонами падают замертво где-нибудь в вонючих подворотнях Авиньона.

Разумеется, на самом деле ничего этого в игре не будет. Идеологически Medieval ближе к побочной серии **The Sims: Stories**, одним из главных достоинств которой, по утверждению самих авторов, была высокая производительность на ноутбуках того времени. То есть фактически это The Sims 3, в которой меньше функционала и свободы действий, зато больше квестов.

Правда, в отличие от Stories, которая предлагала ряд заранее прописанных сценариев, в Medieval занятий все-таки побольше: игрокам на растерзание вроде бы дают целое княжество. Вначале это просто замок посреди чистого поля, но, выполняя задания, мы зарабатываем специальные очки, на которые можно купить модные пристройки к княжьему терему и организовать рабочие места для новых вассалов. Персонажи в Medieval довольно-таки ограниченные личности — у них нет полноценной системы жизненных устремлений и сиюминутных желаний, зато у каждого есть ремесленная профессия. Священник, например, проводит мессы и молится за здравие высокопоставленных лиц, портной шьет одежду и так далее. При этом за каждого из них можно играть и следить, чтобы персонажи несли исправную службу — тунеядцев в Medieval приковывают к позорному столбу и долго-долго бьют по лицу гнилыми овощами.

Но по-настоящему герои становятся нужны королевству, только когда приходит время выполнять очередной квест: каждый из них предполагает как минимум два варианта прохождения и участие нескольких персонажей сразу. Скажем, если в вашем тридевятом царстве внезапно заболеет монарх, нужно будет решить — станете ли вы заниматься его лечением или попросту прикончите? В последнем случае надо будет обратиться к шпиону (при условии, что он у вас есть), а в первом можно воспользоваться услугами священника либо врачевателя.

Ну а дальше — стандартная последовательность действий, знакомая нам по аддонам к The Sims 3: сходить в такую-то локацию, собрать такие-то ингредиенты, разучить сякой-то навык, пройти мини-игру… Право слово, нам все это совершенно не интересно. Более того, есть серьезные опасения, что без Уилла Райта разработчики ведут серию куда-то не туда — подальше от социальных экспериментов, поближе к загружаемому контенту и элементарным квестам для измученных секретарш, простым и понятным, как телепередача «Модный приговор». Персонажи практически не развиваются, не взрослеют и не стареют. Конечно, если уж очень захочется свести местного бортника и продавщицу тянучек — это можно, а вот стать основоположником знатного рода уже не выйдет: дети у влюбленных рождаются, но из коротких штанишек не вырастают в принципе — совсем как в самой первой The Sims.

■ ■ ■

Здесь можно найти много поводов, чтобы с понимающим видом пожать плечами. EA работают на конъюнктуру. EA стараются укрепить позиции среди целевой аудитории. EA экспериментируют с концепцией. Все это верно, но верно также и то, что в свое время мы полюбили The Sims за совершенно другие качества, которых в Medieval игру, похоже, лишат. Так что мы, конечно, все понимаем, но в своем текущем виде эта игра нам малоинтересна — хороших квестов и стратегий у нас хватает и так. ■ *Георгий Курган*

Будем ждать?

Купированная версия The Sims 3 — без свободы действий, строительства и развития персонажей, зато в Средневековье. Возможность перекрасить оборчатое платье в любой цвет, не бойтесь, куда не денется.

Одно из безусловных достоинств Medieval — вместо того, чтобы давать друг другу пощечины, персонажи тут сразу хватаются за клинки.

В замках можно будет менять цвета кресел и гобеленов, но перекраивать архитектуру строго запрещается.

ЗАПИСКИ НА ПОЛЯХ

Нихт Марио

На лос-анджелесской E3 для того, чтобы попасть на стенд Nintendo, а уж тем более самому поиграть в нового Donkey Kong или (вот уж счастье!) повертеть в руках 3DS, люди выстраивались в часовые очереди и записывали на руках номера. В Кельне, где люди чуть ли не дрались за право посмотреть на Crysis 2, почти все Nintendo-аттракционы стояли рядом полупустые. Консервативные немцы веселятся по-своему — такое ощущение, что даже мировая Wii-истерия обошла эту страну стороной.

Расписать пульку

Гигантские, изнурительные часовые очереди к любой мальски интересной игре в публичных холлах уже чуть ли не одна из достопримечательностей кельнской выставки. В очередях народ развлекается как может: кто-то перебирает собранный за день лут (футболки, буклеты, ленточки от бейджей и тысячи других крайне необходимых в хозяйстве вещей), кто-то знакомится с братьями по разуму, а кто-то просто спит. Ну а наиболее сообразительные граждане берут с собой на gamescom настольную игру или колоду карт. Пока дойдет твоя очередь посидеть полчаса за World of Warcraft: Cataclysm, можно и пульку успеть расписать.

Развлекательные программы для БПЭВМ

На любой игровой выставке секция олдскульных игр и консолей неизменно привлекает чуть ли не большее внимание, чем большинство свежих анонсов. На gamescom в этом году значительно расширили коллекцию старых приставок и компьютеров, а также предлагали всем желающим тут же поиграть в «Пакмена» на Atari или провести бой-другой в Street Fighter (да-да, том самом, восьмибитном). От желающих ни в один из дней выставки не было отбоя.

Язык Шиллера

Из года в год мы предупреждаем: если собираетесь ехать на gamescom, то приготовьтесь к неизбежному: немецкий — официальный язык выставки. На немецком все — от инструкции по приобретению билета до любых игр, конкурсов и веселых стартов. Английский еще более-менее хорошо приживается в бизнес-холлах, но игры что журналистам, что публике показывают в основном на немецком. Впрочем, если вам и без знания языков понятно, что Der Herr der Ringe — это «Властелин Колец», то непреодолимых трудностей возникнуть не должно.

Герои микротранзакций

После просмотра игры Company of Heroes Online среди ваших редакторов случился жаркий спор на тему, а о чем, собственно, нам писать. Дело в том, что привычная и знакомая механика оригинальной RTS оказалась завернута в очень странную обертку *бесплатной* онлайн-игры. Система монетизации напоминает скорее легализованный чит: за живые деньги тут можно купить апгрейды для юнитов, расширить подкрепление и вообще значительно увеличить свое преимущество перед остальными игроками. Как все это приживется в жанре, где даже лишняя единичка в параметрах пехотинца может здорово перекосить весь баланс, — вопрос пока открытый.

Кнут без пряника

Electronic Arts на gamescom привезли вполне играбельную версию игры Bulletstorm, от которой ваших корреспондентов оттаскивали буквально за уши. В жизни все эти фокусы с антигравитационным кнутом и веселой расчленёнкой оказались даже интереснее, чем по рассказам разработчиков. Особенно умиляет набор очков за самые кровожадные и изощренные убийства: процесс не на шутку увлекает, но при этом не скатывается в жесть и чернуху — к игре так и хочется применить почти позабытый эпитет «веселая». Кроме того, в Bulletstorm чувствуется какая-то древняя, звериная механика — последней игрой, где нам приходилось так быстро стрейфиться и стрелять, был, дай бог памяти, Painkiller... Ах ну конечно — его ведь делали те же люди!

Киндер-сюрприз

Многие слышали, что в Германии очень строго относятся к играм, что тут не только запрещена свастика (что вполне объяснимо), но и расчлененка, а кровь в большинстве шутеров — кислотного зеленого цвета. Так вот, все это — чистая правда. Любого киндера, зашедшего на gamescom, ждал неприятный сюрприз: всем несовершеннолетним посетителям выставки на входе выдавали браслеты с различной цветовой градацией: от красного, с которым можно было смотреть практически все, кроме самых жестоких игр (в Германии к таким относится даже Assassin's Creed), до белого, не пускавшего никуда дальше стендов с зайчиками, белочками и семейными развлечениями для Wii.

Живые легенды

И все-таки на игровых выставках порой происходят удивительные события. Вот, скажем, за закрытыми дверями Ubisoft показывали журналистам игру From Dust — такой небольшой, но милый симулятор райского острова с папуасами, в котором игрок играет роль языческого божка, повелителя стихий. Демонстрацию вел улыбчивый и энергичный француз по имени Эрик Чахи. Мсье Чахи никто не узнавал в лицо, да и не особенно знал по имени. Что не удивительно: последний раз этот человек связывался с игровой индустрией двадцать лет назад, когда он своими руками, чуть ли не в одиночку сделал великую игру Another World. Все те, кто играл в ранних девяностых и, как и мы, еще помнит этот шедевр — спустя двадцать лет мы наконец-то сказали Эрику спасибо и от вашего имени тоже.

Мышь?!

Среди прочих игр на выставке также удалось посмотреть на Epic Mickey от Disney и лично Уоррена Спектора. Самая емкая характеристика этого проекта — «детская игра с претензиями». С одной стороны, обычный платформер — бегаем, прыгаем по платформам. В перерывах между уровнями проходим двухмерные аркадные вставки, подозрительно похожие на New Super Mario Bros. С другой стороны, механика «раскрашивания» и «стирания» декораций меняет если не все, то многое: можно, натурально, делать дырки в стенах или, наоборот, восстанавливать из воздуха целые куски уровней. Причем зачастую уровень можно пройти, используя как конструктивный, так и деструктивный методы. Словом, как будто ничего прорывного, но — мы заинтригованы!

Джедаи с нашего двора

Добрых полчаса играли в Star Wars: The Force Unleashed 2 — очень понравилось. У главного героя оказалось столько джедайских фокусов в рукаве, что даже бездумная долбежка по кнопкам давала потрясающие результаты: Старкиллер взмывал в воздух, сбивал врагов с ног волной Силы, добивал их молниями и самым беспардонным образом вырывал у них из рук табельное оружие — все это, если что, в рамках одной комбо-серии. Ложка дегтя: даже в рамках выставочной демоверсии разработчики уже начали повторяться — так, на уровне почему-то два раза встретился один и тот же мини-босс, пятиметровый дроид, убивать которого предлагалось по одной и той же схеме. Хочется надеяться, что в финальной версии такого не будет, но опыт первой части подсказывает — возможны любые неприятные сюрпризы.

ФОТОРЕПОРТАЖ

К сожалению, мы очень спешили и так и не успели выяснить, во что играли эти милейшие люди. Подозреваем, что в вист или марияж.

Для всех, кому очень хотелось глупо выглядеть, на выставке работали стенды с играми для Kinect.

Этот робот из Red Faction: Armageddon был бы одним из лучших экспонатов выставки... если бы за два месяца до этого его не показывали на E3.

Питер Молиньё на своем сеансе фейблотерапии погружал всех присутствующих в транс так, как умеет один он.

В противовес ему Эрик Чаки бурно жестикулировал и все время подпрыгивал на месте. Если бы ему разрешили вести презентацию на родном французском языке, он бы наверняка заговорил всех до смерти.

Традиционное зомбистояние на стенде 2K Games. Что за лут там раздают — не знаю, кажется, даже сами мятежники.

Авторы проекта Cyberbike, очевидно, мечтают посадить всех героев на велотренажеры и для этого маскируют их под, например, подводную лодку. Или вагонетку.

Время, которое средний посетитель выставки проводил у стенда с винтажными консолями, было прямо пропорционально его возрасту.

На этом стенде, больше похожем на вагон для жирафов, на самом деле предлагали поиграть в стритбол.

Зону традиционно предлагали геймерам отробовать свои навыки в самых неожиданных позах. Мы уже видели унитазы и вашые, в этом году вот — больничные койки. В следующем, надо полагать, будут гробы.

Пожалуйста, обратите внимание на то, что творится на полу. А вы думали, это только на «ИгроМире» бывает грязно?

Жанр
Экшен
Издатель
Nintendo
Разработчик
Project M
Платформа
Wii

БЛОНДИНКА НОМЕРА

Сферическая женщина в вакууме

После успеха Super Mario Bros. и The Legend of Zelda у Nintendo появилась новая задача — выпустить игру, совмещающую в себе лучшие качества этих шедевров. Так появился шутер Metroid: открытый мир и широкий арсенал — как в «Зельде», платформы, прыжки и вид сбоку — как в «Марио». Нехарактерные для продукции Nintendo нововведения были инспирированы кинематографом. Мрачный фантастический сеттинг, правда, уже тогда никому не был в новинку, подобные скроллеры выходили постоянно. Но ни в одном из них игроку не доводилось управлять персонажем женского пола. Самус Аран стояла на передовой сексуальной революции игровой индустрии. Вместо того чтобы сидеть в замке под присмотром похотливого дракона, она носит яркий бронированный скафандр, стреляет ракетами и носится шариком по катакомбам.

Чужой сеттинг

Как уже было отмечено в предисловии, разработчиков оригинальной игры во многом вдохновлял кинематограф. А именно — столп жанра космических ужасов, «Чужие». Фильм вышел в прокат в 1986 году, чем изрядно взбаламутил фантазию уже трудящихся над Metroid сотрудников Nintendo. Сигурни Уивер, с блеском исполнившая роль офицера Эллен Рипли, стала прототипом нашей героини, палитра игры впитала в себя множество темных оттенков, а режиссер Ридли Скотт даже удостоился камео — по ходу действия Самус приходится сражаться (причем в каждой игре серий) с космическим птеродактилем по имени Ридли. Видимо, японцы были так сильно впечатлены фильмом, что снявшее его существо им представилось именно таким.

Мы с тобой одной крови

После того как родная планета Самус атакована Ридли и Космическими пиратами, древняя раса Чозо находит и спасает девочку. Для того чтобы спасти ей жизнь, они подмешивают в ее кровь немного своей, в результате чего Самус смогла адаптироваться к жизни на планете Зебес. Приятный бонус — сверхчеловеческие способности. Больше всего это все напоминает историю Маугли. Его тоже вырастили в неестественной среде, и он тоже отличается нечеловеческой ловкостью и силой. Хотя, признаем, с приемными родителями ему повезло меньше.

Покажи личико

Самус — девушка скромная, и свои прелести лишний раз демонстрировать не любит. В самой первой части она снимает шлем в конце игры, уже после финального босса. Интересно, что до тех пор игрок остается в неведении относительно того, кто скрывается под шлемом и скрывается ли кто-нибудь вообще. Даже в мануале к игре о персонаже говорится в мужском роде. А вот в серии кроссоверфайтингов Super Smash Bros. нашу героиню можно раздеть одним нажатием кнопки — исполнив суперудар. Power Suit исчезает, и Самус остается в обтягивающем Zero Suit. К сожалению, если выполнить суперудар повторно, стриптиз не продолжится, а повернется вспять.

21 грамм

У супергероев японского происхождения есть интересная особенность — их боевые костюмы не нуждаются в каком-то физическом хранилище. Самус Аран не исключение. Ей не надо, как Тони Старку, носить с собой красно-желтый чемоданчик или одеваться в напичканной роботами лаборатории. Ее здоровенный экзоскелет берется из воздуха, в него же и исчезает.
В японской поп-культуре это объясняется тем, что героические образы прикреплены к душам супергероев. Достаточно им крикнуть, например, «Я несу возмездие во имя луны!», как вместо школьной формы появится… другая школьная форма. Тем не менее в Metroid Fusion Самус все-таки лишилась своего костюма. Его удалили хирургическим путем. Взяли за душу, полоснули ножом — и вырезали.

Шары ярости

Костюм, в котором Самус Аран привыкла бороться с межгалактической преступностью, обладает чудесным свойством — он позволяет передвигаться, свернувшись в сферу, сильно похожую на логотип браузера Google Chrome. Примерно таким же талантом обладает другой известный игровой персонаж — еж Соник. Сворачиваясь в клубок, он без костюма, но явно не без помощи допингов гоняет по рампам психоделичных миров вот уже 20 лет. Настоящие ежи используют эту способность в других целях. В случае опасности они обильно испражняются и начинают кататься в собственных фекалиях, отпугивая врага вонью и вообще неадекватным поведением. Также сворачиваться могут трехпоясные броненосцы из Южной Америки. Они дожидаются первого прикосновения и только тогда резко захлопывают свой бронированный шар.

Метрополитен имени Гумпея Ёкои

Этимология слова «метроид» не отличается сложными лингвистическими или смысловыми цепочками. Она, откровенно говоря, проста до идиотизма. И если вы подумали про то метро, которое служит транспортом жителям многих мегаполисов, — правильно подумали. Первая часть названия игры действительно об этом — большую часть времени Самус проводит в подземельях, плюс может скукожиться в шар и потягаться в скорости с продукцией Мытищинского машиностроительного завода. Вторая часть досталась от слова «андроид»: изначально главный герой игры был именно что андроидом, без каких-либо намеков на вторичные половые признаки. Белокурой красоткой он стал уже в середине процесса разработки, и, может, оно и к лучшему, что метроидами в итоге величают четырехклеточных космических паразитов. В честь них также названа довольно-таки популярная модель радиоуправляемого самолета — Metroid Mutant.

ARCANIA
A GOTHIC TALE

ГОТ СВИНЬИ

Жанр
Ролевая игра
Издатель
JoWooD Productions
Разработчик
Spellbound Entertainment
Издатель в России/локализатор
Акелла
Похожесть
Серия Gothic
Risen
Серия Fable
Мультиплеер
Отсутствует
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.arcania-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: 2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно: Core 2 Duo 2,2 ГГц, 4 Гб, 1 Гб видео

Артем Комолятов

Разработка игры **Arcania: Gothic 4** (она же **Gothic 4: Genesis**, **Gothic 4: Arcania** и **Arcania: A Gothic Tale** — за три года игра сменила название как минимум четыре раза) проходила при крайне странных обстоятельствах. Сразу после анонса, сопровождавшегося обещаниями сделать «новую старую «Готику», «захватывающий и безумно красивый мир» и так далее в том же духе, настал период информационного вакуума. Spellbound старательно увиливали от конкретных вопросов, темнили, отмалчивались и крайне неохотно шли на контакт с прессой. Даже на выставки поначалу приезжала скорее не сама игра, а ее движок: разработчики с нескрываемой гордостью демонстрировали публике солнечные лужайки, лазурные пляжи, изумрудные рощи, динамичную смену погоды и прочую красоту, причем геймплей толком долгое время никто в глаза не видел.

Как стало ясно теперь, причины такой конспирации в том, что Spellbound очень долгое время не могли решить, что же они, собственно, будут разрабатывать. Пойти по пути **Piranha Bytes** с их **Risen** (т.е. аккуратно скопировать механику **Gothic 3**) или провести тотальный ребрендинг серии, распугав фанатскую аудиторию? А ведь есть еще и консоли, и американские игроки, до которых разработчикам ой как хотелось достучаться. В результате Arcania: Gothic 4 получилась такой, какой получилась, — диковинной химерой с острым кризисом самоопределения, которая никак не может решить, «Готика» она или уже нет.

Все могут короли

«Неготичной» ересью начинает тянуть уже с первых моментов игры. Так, события Arcania: Gothic 4 происходят спустя десять лет после Gothic 3. Это время Безымянный, бессмен-

Поодиночке гоблины не представляют никакой опасности. Проблема в том, что они никогда не ходят поодиночке.

Узнаете? По ходу странствия новый Безымянный встретит знакомых по прошлым частям персонажей. Несмотря ни на что, каждая такая встреча отзывается чем-то теплым в душе.

Кабаны! Трое!.. Расслабьтесь, теперь они стали почти ручными.

У всех девушек Arcania две проблемы. Первая — лицо, вторая — позвоночник.

ный герой игры, явно проводил с пользой. Прежде всего он успел стать настоящим королем (а заодно нарек себя Робаром III — монарху без имени править как-то несолидно) и провозгласил курс на объединение всех земель под своим началом. В результате долгих лет сражений ему удалось завоевать весь материк, однако на достигнутом он останавливаться не собирался. Покорения ждали южные острова, Аргаан, куда король и отплыл вскоре после наведения порядка на «большой земле».

Но во время плавания с ним случилась неприятность — правитель сошел с ума (как водится, неспроста, без вмешательства потусторонних сил тут не обошлось), начал что-то бормотать себе под нос и отдавать странные поручения подчиненным. Одним из таких приказов было уничтожение ничем не примечательной деревушки на южных островах. После рейда выжил лишь один человек, который торжественно поклялся отомстить кровожадному деспоту.

Собственно, именно этот выживший (что характерно, тоже безымянный) и будет вашим новым альтер эго. Для фанатов Gothic это, как сейчас принято говорить, форменный разрыв шаблона. На протяжении добрых трех игр мы ассоциировали себя именно с тем самым «правильным» Безымянным, вместе с ним мы рушили магический купол на острове-тюрьме Хоринисе, освобождали Миртану от нашествия орков и совершали еще миллион подвигов поменьше. Теперь же мало того, что на Робара-Безымянного с ходу вешается ярлык злодея и кровопийцы, так еще и вместо него нам предлагают ассоциировать себя со смазливым пастухом, у которого за спиной нет ровным счетом ничего, кроме неоригинальной истории мести.

Над пропастью во ржи

Однако совсем скоро проклятия в адрес Spellbound иссякают, а к новому главному герою как-то привыкаешь... В этот самый момент игрок обычно оглядывается по сторонам, и на душе у него как-то теплеет. Разработчики не зря с такой яростью рекламировали новый движок. Arcania: Gothic 4 — это красиво. Дело не в каком-то запредельном количестве полигонов или разных труднопроизносимых терминах, которые пишут на коробках с топовыми видеокартами, — как раз этим игра не особо впечатляет. Дело в том, что каждый квадратный сантиметр Аргаана нарисован вручную и с большой любовью, и этого нельзя не заметить.

Arcania — это, если хотите, самый настоящий генератор полотен Шишкина. Все эти ранее демонстрируемые опушки, пляжи и рощи действительно очаровывают — в одном из этих мест срочно хочется построить избушку, поселиться в ней и начать разводить медведей.

Территория Аргаана хоть и много меньше, чем те, что были доступны нам в третьей части серии, но Spellbound компенсируют это высокой насыщенностью и детализацией мира. Во многих ролевых играх с открытым миром передвигаться хочется исключительно на транспорте — лошади, грифоне или, на худой конец, драконе. Так вот, в Arcania мысли забраться на чью-то спину, чтобы быстрее пересечь локацию, не возникает в принципе — здесь *приятно* гулять пешком, смотреть по сторонам и исследовать каждую мало-мальски примечательную полянку. Но главное — этот мир не пустой. Если вы заметите на дальнем холме одинокий сруб — будьте уверены, там вас обязательно ждет что-нибудь интересное, как минимум — сундук. Если вы решите прогуляться по пляжу среди славных морских черепах, то непременно столкнетесь с какими-то кусачими тварями («прибрежная муть» — подсказывает русская версия), которые под этих самых черепах мимикрируют. Gothic 4 позволяет игроку почувствовать себя первооткрывателем, а для сегодняшних ролевых игр это редкость. В пиковые мгновения фетовского единения с природой искренне веришь, что перед тобой та самая «Готика»,

Курить анашу и обворовывать обывателей в Gothic теперь нельзя, зато поклоняться местному Сатане — это пожалуйста!

Взлом замков теперь не зависит от каких-либо параметров персонажа. Вместо этого — на редкость бестолковая мини-игра.

за которой ты когда-то с трепетом проводил бессонные ночи.

Pop-Gothic

Увы, блаженная улыбка мигом сменяется хмурой миной, стоит делу дойти до выполнения квестов и прокачки персонажа. Вот уж где сомнений не возникает никаких — перед нами что угодно, но только не «та самая» Gothic. Причина все та же: вместо того чтобы ожидаемым образом нацелиться на хардкорную аудиторию, Spellbound попытались угодить всем сразу и, разумеется, не преуспели.

Arcania отчаянно недостает именно той самой патентованной хардкорности. Взять хотя бы собранную с нуля систему прокачки. Раньше ведь как: получаем уровни, копим Learning Points, ищем тренера, выполняем для него задания, чтобы втереться в доверие, и тратим очки на новые перки и плюсы к параметрам. За некоторыми способностями приходилось натурально охотиться: особо лакомым умениям мог обучить один-единственный человек, которого еще нужно было найти, выполнить его требования и только потом стать счастливым обладателем редкого перка.

Забудьте! Теперь вся прокачка осела в простом как две копейки «дереве» из параметров и немногочисленных скиллов. Распределение очков можно проводить на лету, ни за какими тренерами бегать больше не нужно. Гораздо примитивнее стал крафт предметов: достаточно купить или найти рецепт какого-нибудь снадобья, и вы уже гарантированно сможете его изготовить, причем где угодно и когда угодно — нужды в алхимическом столе или уровне навыка тоже нет!

Скажете, так стало удобнее? Безусловно! Но именно из этих мелочей и «неудобностей» и состояла Gothic, именно это делало ее такой, какой она была: интересной, по-хорошему сложной и глубокой ролевой игрой, которая никогда не сюсюкалась с пользователем, а сразу выбрасывала в холодный и неуютный мир с кучей опасностей. Понятно, что западные игроки, особенно консольные, не привыкли к такому наглому обращению с собственной персоной, поэтому, видимо, Spellbound решили пойти на жертвы. Но по отношению к легендарной Gothic подобный поступок — настоящее преступление.

Десять заповедей

Однако самый обидный и подлый удар Spellbound нанесли по святая святых «Готики» — свободе. Нет, не хватайтесь за сердечные капли — окружающий мир все еще открыт для странствий (конечно, с ограничениями вроде «не выполнишь для меня квест — не пропущу», но это нормально). Дело в том, что в Arcania: Gothic 4 нет той пьянящей вседозволенности и безграничности, которые были характерны для прошлых частей. Вместо того чтобы выдать игроку карт-бланш на любые действия и ошибки, разработчики зачем-то расставляют вокруг вас дорожные конусы, берут за ручку и строго-настрого запрещают хулиганить.

Все опасные обрывы и водные пространства обнесены невидимыми стенами — чтобы вы не дай бог не упали или не заплыли куда-то не туда. Нападать на NPC больше нельзя, они неуязвимы для ваших атак — чтобы вы ненароком не убили какого-нибудь необязательного квест-гивера. Наконец, даже своровать из-под носа торговца что-нибудь ценное нам не дают — все объекты, которые не приклеены намертво к чему-нибудь, как бы заочно принадлежат вам, и никто не будет роптать, если вы их унесете с собой.

Вы, конечно, можете подумать, будто мы придираемся к мелочам. Однако, как было сказано выше, без этих самых мелочей «Готика» разваливается на части — как мебель, из которой вдруг вынули все гвозди и шурупы. В Gothic 3 можно было войти в дом кузнеца, приметить на столе неплохой меч, попытаться тихо умыкнуть находку, быть застуканным хозяином и заслуженно получить от него и стражи по сусалам. Из-за этого расстаться с половиной золота (штраф, так сказать), затаить обиду, пойти немного «подкачаться» в ближайшие горы, ненароком упасть со скалы, выжить, поблагодарить Инноса за недавно приобретенный талант «акробатика» и вернуться в город. Там под покровом ночи тихо прокрасться в спальню к обидчику, заколоть того во сне, забрать свои деньги и вынести из дома все, что влезает в инвентарь... А потом могло оказаться, что именно этот кузнец и только он мог обучить вас какому-нибудь жутко нужному перку. Лишив игроков возможности попадать в такие ситуации, Spellbound низвели «Готику» до уровня посредственной и неоригинальной RPG с Запада, единственная цель которой — охватить как можно больший пласт народонаселения. Худшего оскорбления для серии, наверное, не придумаешь.

А впрочем, нет, погодите. С симуляцией жизни — святая святых Gothic — все тоже почему-то не слава богу. Нам очень хочется надеяться, что виной всему традиционные баги (о них мы обязательно поплачемся чуть ниже, потерпите), в противном случае у нас нет оправданий всем этим болванам, которые бессмысленно переминаются с ноги на ногу на улицах, часами ковыряются под прилавком в тавернах (очевид-

В такие моменты хочется притормозить, забыть на минуту о квестах и просто смотреть на закат.

Жуки из Men in Black добрались и до Аргаана.

но, потому, что других занятий для них не предусмотрели) и сутками медитируют на доски с объявлениями. Хорошо хоть, что по ночам NPC по-прежнему исправно отправляются ко сну. Пожалуй, в любой другой ролевой игре все это было бы простительно, но… на коробке вроде бы написано Gothic или мы что-то перепутали?

Клоны и вепри

Зато разработчики зачем-то решили сохранить одну родовую черту серии, от которой, по идее, нужно было избавиться в первую голову. Глупо отрицать тот факт, что все любители Gothic — немного мазохисты. Эти люди-герои способны с упоением играть в постоянно глючащий и вылетающий билд игры, терпеть чудовищную оптимизацию движка и «наслаждаться» невыполняемыми квестами. Так вот, именно эти милые «шалости» движка Spellbound бережно перенесли в игру — не иначе боялись, что в противном случае их проект не признают за «Готику».

Те, кто питал надежды на то, что с новым разработчиком канет в Лету традиция выпускать наполовину готовую игру, ошибались. Arcania ежеминутно «радует» всякими неожиданностями вроде пропадающей мини-карты, исчезающими текстурами и выкидыванием на рабочий стол. Конечно, в «**Акелле**» нас в очередной раз заверили, что это не финальная версия и в ближайшем времени из игры исчезнут все-все баги, но мы-то с вами знаем, что редкая Gothic-игра вела себя прилично до выхода третьего патча. Однако спешим отметить один существенный момент: кабаны (если вы не понимаете, о чем мы, то вы явно не видели Gothic 3) больше не представляют собой неудержимую машину смерти — и на том спасибо!

По всему видно, что Spellbound отчаянно пытались добавить в свою «Арканию» побольше «Готики», но почему-то взяли именно те черты серии, за которые ее традиционно ругали. Так, здесь по-прежнему актуальна проблема засилья клонов. Во время путешествия чувствуешь себя больным синдромом Капграса — психическим расстройством, из-за которого человеку кажется, что его окружают клоны-самозванцы. Так и здесь: одно и то же лицо носит сотня ключевых NPC — будто с самого начала игры какой-то псих следует за вами и, нацепив бородку и новое платье, притворяется другим персонажем.

■■■

Последние три года истории серии Gothic — сплошной абсурд, от начала и до конца. Piranha Bytes, отцы первых трех частей, после разрыва с издателем **JoWooD** выпускают Risen, которая копирует Gothic 3 настолько, насколько это позволяют правила приличия, немецкий закон об авторском праве и здравый смысл. В свою очередь, Spellbound предлагают нам Arcania, которая от Gothic 3 пытается откреститься всеми доступными способами. Причем первой приходится выступать под «псевдонимом», а вторая с гордостью напяливает ярлык Gothic, не имея на то достаточных оснований.

Самое обидное, что в основе своей Gothic 4 — хорошая ролевая игра, особенно если позволить себе немного помечтать и представить, будто бы в ней совсем нет багов. Здесь шикарный, уютный мир, в котором хочется провести ближайший отпуск. Здесь много прекрасных минут, проведенных в инвентаре в поисках самого крутого набора доспехов. Прокачка, квесты — все сделано если не как «в лучших домах», то как минимум на достойном уровне. Проблема в том, что при любом раскладе эта «хорошая ролевая игра» уже совсем не Gothic.

P.S. А вот окончательный рейтинг в этом номере поставить, увы, не получится: количество программных ошибок в пресс-версии было просто запредельным, и было неясно, что из этого в итоге исправят, а что станет причиной яростных воплей на тематических форумах. Ищите наш окончательный вердикт по игре в одном из ближайших номеров! ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Приличная, хотя и забагованная немецкая ролевая игра, в названии которой почему-то фигурирует «Gothic». Большая ошибка!

Оправданность ожиданий: **60%**

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Жанр
Экшен
Издатель
Microsoft
Разработчик
Bungie Studios
Похожесть
Серия
Battlefield
Серия Unreal Tournament
Мультиплеер
Xbox Live
Локальный кооператив
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
www.halo.xbox.com

Алексей Моисеев

HALO REACH

НАЧАЛО КОНЦА

«С самого начала вы знаете, чем все закончится» — так звучит официальный слоган **Halo: Reach**. Прежде всего он относится к сюжету: с падения планеты Рич началось все то, что вы могли наблюдать в трилогии **Halo**. Узнав о возможности лично поучаствовать в обороне заранее обреченной планеты, любой человек, неравнодушный к этой вселенной, должен немедленно упасть в обморок от переполняющих его гордости и счастья.

Есть у слогана и второй, скрытый смысл. Halo: Reach — это последняя игра серии, которую сделала сама **Bungie**, заварившая всю эту кашу о противостоянии людей и Ковенанта. Работников студии можно понять. Люди, создавшие одну из самых узнаваемых научно-фантастических вселенных, просто устали десять лет подряд делать одно и то же. Они ушли от **Microsoft** и после Reach грозятся выпустить совершенно новую, мультиплатформенную игру. Вряд ли серия, ставшая визитной карточкой Xbox, после этого умрет, но вот прежней уже не будет никогда. Так что пропускать этот исторический момент, если у вас есть Xbox 360, ни в коем случае нельзя. Особенно учитывая то, что Halo: Reach всерьез претендует на звание лучшего шутера для этой платформы.

Пришельцы со щитами слабы, но ужасно надоедливы. Зато от удара в лоб прикладом их даже энергетическое поле не спасает.

Спартанцы не умирают

Чтобы понять, насколько же сильно Halo: Reach непохожа на предыдущие игры серии, нужно как минимум еще разок бегло ознакомиться с **Halo 3** и, желательно, **Halo 3: ODST**. В первом случае мы имеем дело с классическим Halo: Мастер Чиф с шутками и прибаутками спасает человечество от Ковенанта и Флада (разумных паразитов, плодящихся в огромных количествах). Именно так и должен вести себя герой вселенной — уверенно и рискованно.

Во втором случае нас переселяют из тела всемогущего спартанца в обычного пехотинца и на своей шкуре позволяют прочувствовать, насколько сложно сражаться с инопланетянами, будучи

всего лишь человеком. Как результат, игра стала мрачнее, сложнее и позволила разглядеть даже в самых маленьких и слабых, пищащих смешными голосками инопланетянах реальную угрозу собственному здоровью.

Halo: Reach пошла еще дальше. Здесь царствует густой и безраздельный фатализм. Это не значит, что тут все жалеют себя, льют слезы и произносят длинные мрачные диалоги. Наоборот, армия и спартанцы обороняют города, эвакуируют мирное население и без тени сомнения вгрызаются в каждый клочок Рича. Потому что отступать некуда, следующая остановка Ковенанта — Земля. Но что бы вы ни делали, каких бы локальных успехов ни добились, ситуация становится все хуже, хуже и хуже. Только что вы ценой огромных усилий, пожертвовав одним из членов отряда, уничтожаете гигантский космический крейсер врага, как тут же из подпространства выскакивают еще десятки таких же — и приходится срочно прыгать из космоса на поверхность Рич, причем без парашюта. Пять минут назад вы сражались за город, защищали гражданских и выкуривали инопланетян из небоскребов, но вот мегаполис накрывает ядерным взрывом — и приходится утешать себя мыслями о том, что несколько кораблей с беженцами все-таки успели спастись.

И так — постоянно. Чем дальше вы углубляетесь в игру, тем ближе неотвратимый финал и тем очевидней становится тщетность всех попыток избежать неизбежного. Такой стиль повествования встречается в играх крайне редко и обычно затрагивает исключительно главного героя и его ближайшее окружение. В Halo: Reach все то же самое происходит в масштабах целой планеты, а за финал Bungie можно вручить если не «Оскара», то хотя бы шоколадную медаль, шоколадный орден и именной кортик. Не будем портить вам удовольствие, лишь посоветуем перед последней, одиннадцатой миссией запастись несколькими носовыми платками.

Правда, просто так, без цели вас сценаристы все-таки не оставят. Не стоит забывать, что Halo: Reach — это прямой приквел самого первого Halo. Мастер Чифа вам, конечно, не покажут, но если вы еще помните корабль Pillar of Autumn и не забыли про искусственный интеллект Кортану, то эмоции от последней трети игры будут в два раза сильнее.

В игре нам позволяют собственноручно нарядить своего бойца. Можно изменить даже голос. За пару месяцев мультиплеерных боев вы, может быть, сумеете накопить кредитов на харизматичный бас Мастер Чифа.

Они просто не возвращаются из боя

При всем при этом нельзя сказать, что в игре хороший сюжет. Наоборот, в Halo: Reach его практически нет. Всю историю можно легко свести в одно предложение: «Возьми очень важную штуку и во что бы то ни стало вывези ее за пределы Рича». Причем происходит все это в нескольких финальных миссиях, а до этого идет обычная война с заданиями вида «уничтожь вон ту большую пушку» или «защити базу». Это немного расстраивает, ведь Halo всегда был не просто великолепным шутером, он еще и умудрялся рассказывать пусть не гениальные, но интересные истории. В Reach сценаристы изо всех сил пытаются персонализировать ваших товарищей по отряду и подпустить трагизма, когда очередной спартанец жертвует собой ради общего блага. Однако сердце почему-то не екает.

Вольная интерпретация закона сохранения массы и энергии гласит: если что-то убыло в одном месте, столько же обязательно прибудет в другом. Пожертвовав сюжетом, разработчики сотворили чуть ли не самый лучший и сбалансированный геймплей в серии. Для тех, кто не в курсе, каждая стычка с инопланетянами в Halo — это такая управляемая песочница на относительно тесных декорациях.

Зря все-таки космическую миссию показали на E3 2010. Такого от Halo никто не ожидал. Был бы всем сюрпризам сюрприз.

Сверху летит плазменный шар, антигравитационный гост идет на таран, а десантный корабль Ковенанта извергает из своих недр еще одну порцию пришельцев. Обычный день в Halo.

Это не **Call of Duty**, где надо переть напролом по узким заскриптованным коридорам, не медленный **BioShock** со сложной экосистемой и даже не **Crysis** с тупыми корейцами и пришельцами. В Halo у каждого врага есть своя специализация, а все вместе они действуют как единое целое. Маленькие гранты, которые в Halo: Reach перестали смешно пищать, чтобы не портить общую атмосферу безысходности, служат обычным пушечным мясом и очень любят драпать с поля боя при малейшей опасности. Несколько видов Элитов олицетворяют космический спецназ — надежно защищены энергетическими полями и умело действуют на любых дистанциях в зависимости от оружия и экипировки. Бруты — огромные инопланетные дикари, громко рычат, прут напролом, совсем не боятся умирать и наводят еще больший ужас, если вооружены двухметровыми энергетическими молотами. Противники с щитами выстраиваются в сложные формации и отвлекают на себя внимание надоедливым огнем из бластеров. И так далее.

Только на легендарном уровне сложности понимаешь, насколько незаменимой может быть снайперская винтовка.

Игра очень умело комбинирует различные типы пришельцев, а благодаря отличному искусственному интеллекту ни одна битва не похожа на другую. Враги не стоят на месте, маневрируют, уворачиваются от пуль, швыряются гранатами, прикрывают друг друга, заходят с тылов, отступают, если дело плохо, и вообще ведут себя почти как настоящие. Плюс не стоит забывать о возможности управлять техникой! Багги, джипы, танки, футуристические боевые вертолеты, космические корабли — все это может применяться не только вами, но и против вас. Чтобы выжить, приходится использовать все, что попадет в руки. Даже гранаты, необязательные в других шутерах, здесь просто необходимы для победы.

Важное отличие Reach от всех предыдущих Halo в том, что в игре наконец-то появился осязаемый масштаб. Вас почти никогда не запирают в узких коридорах непонятных построек, все действо происходит на открытой и порой весьма сложной многоэтажной местности. Теперь нужно не только умело отстреливать пришельцев, но и планировать свои действия, расставлять приоритеты, вовремя реагировать на угрозы, обходить гадов сбоку, захватывать технику и стационарные турели — в общем, Halo, сохранив все свои прежние достоинства, превратился в масштабный, без пяти минут тактический боевик, в который невероятно интересно играть.

И, что немаловажно, в разнообразный боевик. Декорации постоянно меняются, а геймдизайнеры то и дело подбрасывают интересные задачки: включают стелс, предлагают летать по городу на вертолете со штурмовой командой и зачищать важные объекты от врагов или вообще на несколько минут превращают игру в космический симулятор.

Один в поле не воин

Еще одна важная вещь, сделанная Bungie, заключается в том, что Halo: Reach стала самой технологически продвинутой игрой в серии и одной из самых красивых на Xbox 360 вообще. Для тех, кто не понимает значимости момента, поясним: Halo никогда не была очень привлекательной игрой. Даже Halo 3, обзаведясь более-менее приличными декорациями, все еще удивлял паршивенькой анимацией героев, страдающих к тому же острой формой прозопоплегии. В Halo: Reach на персонажей наконец-то можно смотреть без отвращения, и, видимо, поэтому кат-сцен стало намного больше, чем раньше.

Ну а звук и саундтрек у Halo всегда были лучшими в жанре, и Reach здесь не исключение. Бессменный композитор серии Мартин О'Доннел выложился на все сто, создав великолепные композиции для игры, звучащие и затихающие именно там, где нужно. Только поиграв в Halo, вы сможете понять, насколько здорово музыка может подчеркивать происходящее на экране и буквально гнать в бой в особо напряженные моменты.

А вот как следует протестировать мультиплеер, увы, не представлялось возможным: на момент написания этой статьи игра еще не появилась на прилавках. Но на первый взгляд он мало чем отличается от мультиплеерной бета-версии Halo: Reach, в которую все желающие давным-давно могли поиграть совершенно бесплатно. Да и отличий от Halo 3 практически нет: те же самые соревновательные и кооперативные режимы (от дефматча до сражений против волн инопланетян на небольших аренах), в которых правила игры можно изменить до неузнаваемости, используя специальный редактор Forge. Зная Bungie, мы можем с уверенностью сказать, что мультиплеер ни вас, ни нас не разочарует.

Пожалуй, Halo: Reach гораздо больше, чем другие игры серии, затачивался под кооперативное прохождение кампании вчетвером. Игра сразу становится в два раза интереснее (особенно на высоких уровнях сложности), но при этом ничто не мешает играть одному. Конечно, иногда напарники, управляемые искусственным интеллектом, где-то застревают или просто портят вам хорошо спланированную стелс-вылазку, но до тех ужасов, что творятся в одиночной кампании, например, **Lost Planet 2**, здесь, к счастью, не доходит. Так что, если вы человек нелюдимый и предпочитаете играть в одиночку, ничто не испортит вам удовольствия. Приготовьтесь только к тому, что игра станет немного сложнее.

■■■

Грустно осознавать этот факт, но серия Halo официально завершена. Мастер Чиф закончил бой в Halo 3, а Halo: Reach заполнил единственный существенный пробел в сюжете. Конечно, Halo 4 почти наверняка появится на свет благодаря небольшой лазейке, оставленной в третьей части игры, но это будет уже совсем другой Halo от совсем других людей.

А для Bungie эта история завершена выпуском самой масштабной, самой мрачной и самой сбалансированной игры в серии. Не поиграть в Halo: Reach могут позволить себе только те, кто ненавидит эту вселенную, а таких людей в мире, по нашим подсчетам, не больше, чем военнослужащих в армии Республики Сан-Марино. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Легендарный Halo возвращается, чтобы в последний раз показать всем, каким должен быть настоящий шутер эпического размаха. Поверьте, вы ни в коем случае не хотите пропустить эту игру.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 10

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 9.0

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 95%

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Без лица

Герои, скрывающие свои лица

Частенько в играх нам ни под каким предлогом не показывают лица героев. Обычно этот трюк используется в шутерах от первого лица, чтобы игроку было легче олицетворять себя с крутым воякой по ту сторону экрана. В Halo: Reach именно так дело и обстоит: вы можете лично раскрасить каждую заклепку своего бронекостюма и подобрать фасон шлема с непрозрачным забралом, но вот снять его никто не даст. Впрочем, не всегда целью является именно обезличить героев. Наоборот, иногда этот прием позволяет придать им еще большую индивидуальность.

Мастер Чиф

Герой Halo 1-3 просто не мог не попасть в этот список. Благодаря книгам по вселенной Halo мы знаем о нем все. Мы видим его в действии и слышим его хорошо узнаваемый голос (прославивший на весь мир диджея и актера Стива Даунса) в играх. Но мы до сих пор понятия не имеем, как же он на самом деле выглядит. Возможно, сами Bungie тоже этого не знают. Дело в том, что с лицами у них всегда не ладилось. Особенно в первом Halo. Поэтому, должно быть, разработчики не стали опошлять персонажа, задуманного как легенда и спаситель человечества, дубовой физиономией с выпученными глазами. Очень здравое решение.

Большой папочка

В подводном городе из BioShock есть только одно существо, наводящее священный ужас как на игрока, так и на других обитателей Восторга. У этого существа нет и не может быть лица. Стоит только снять массивный водолазный шлем, как мистический железный монстр с буром вместо руки мигом превращается в обычного, понятного и не очень страшного человека. К тому же без шлема он уже не сможет так пронзительно реветь и светить красным светом из иллюминаторов. Даже главный герой BioShock 2 снимает шлем только тогда, когда его лицо никак не может увидеть игрок. Чтобы сохранить тайну.

Тали'Зора нар Райа

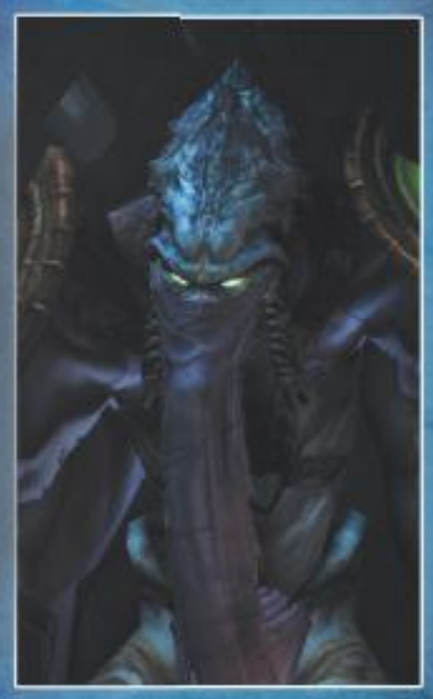
Mass Effect познакомил нас с удивительной инопланетянкой Тали. Она принадлежит к расе кварианцев, изгнанных с родной планеты и коротающих дни в космосе на борту собранных буквально из мусора космических кораблей. Кварианцы отличаются очень слабой иммунной системой, а потому постоянно носят костюм-скафандр. Почему же у него такое темное забрало? Однозначного ответа нет. Может, для пущей таинственности. Может, от стыда — ведь именно кварианцы в свое время создали назойливых роботов-убийц гетов. А может, просто потому, что дизайнерам BioWare было сложно нарисовать еще одну космическую расу, так похожую на обычных людей.

Братья Кармайн

Братья Кармайн являются в Gears of War своеобразным аналогом военной династии Тейлоров из фильма «Форрест Гамп»: каждый из них, кажется, родился только для того, чтобы сгинуть на войне. Вот только если предки лейтенанта Дэна умирали неизменно героически, то в семействе Кармайн принято гибнуть как можно более причудливой и жестокой смертью. И если Энтони Кармайна (на иллюстрации справа) просто крайне нелепо прикончил локуст-снайпер, то Бенжамин Кармайн, например, умудрился пережить кровавую атаку на Улей, был ранен при отступлении, выпал из спасательного вертолета, попал в желудок к гигантскому червю и уже там был насмерть растерзан какими-то паразитами. А чтобы определить, выживет или умрет в Gears of War 3 третий брат, Клэйтон, разработчики даже запустили в Live специальное голосование.

Зератул

Герой StarCraft и StarCraft 2: Wings of Liberty. Темный храмовник протоссов, который разменял уже седьмую сотню лет. Именно из-за него зерги нашли родную планету протоссов Айур и захватили ее. Но вряд ли Зератул скрывает свое лицо от стыда. Просто это очень мистическая личность, и платок на лице — неотъемлемая часть образа. Сюда же можно отнести горящие зеленые глаза и привычку выражать свои мысли загадочными и непонятными всем окружающим пророчествами.



Хлоя Бардж

Хлоя из Psychonauts отдаленно похожа на Тали из Mass Effect: шлем на голове позволяет увидеть часть ее лица, но большинство деталей все равно скрывает. Только Хлоя, в отличие от Тали, все-таки обычная девочка (если только можно считать обычной воспитанницу лагеря для детей-психоников), у которой разве что чуть-чуть не все дома. Например, главного героя она видит в образе зеленого инопланетянина, а на ее странице в Misplace (если вы не знали, такие есть почти у всех Психонавтов) написано, что она мечтает встретиться «с тем космическим существом, кем бы оно ни было, которое с самого детства посылает мне в голову разные голоса».

Жанр
Экшен

Разработчик
Beenox Studios

Издатель
Activision

Похожесть
Spider-Man: Web of Shadows
Batman: Arkham Asylum

Мультиплеер
Отсутствует

Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii, NDS

Сайт игры
www.spidermandimensions.marvel.com

SPIDER-MAN
SHATTERED DIMENSIONS

Алексей Моисеев

Отряд паукообразных

Отважные и благородные хранители равновесия вселенной, защитники обиженных и оскорбленных, борцы с несправедливостью и преступностью, способные разворотить горы и достать котенка с высокого дерева, — все это о них, о супергероях. Сколько тонн бумаги изведено на комиксы, сколько километров пленки отснято, чтобы поведать миру об их суперподвигах, — если все это склеить, то можно, наверное, завернуть всю Землю в два слоя. И еще на бантик останется.

Вот только с играми не все в порядке. Если начать копаться в прошлом, мы с удивлением обнаружим, что гениальная игра про комиксовых супергероев на современных платформах одинешенька — **Batman: Arkham Asylum**. Все остальное либо проходит в разряде «кромешный ужас», либо скромно удостаивается ярлычка «неплохо».

И вдруг на горизонте образовывается студия **Beenox**, которая до этого момента обычно занималась портированием уже готовых игр с одной платформы на другую, и гордо заявляет, что делает крутую игру про Человека-паука, а Бобби Котик, глава **Activision**, недвусмысленно дает понять, что все остальные игры про Питера Паркера по сравнению с **Spider-Man: Shattered Dimensions** — полная ерунда.

Восемь лапок

От такого непробиваемого оптимизма можно опешить — сразу чувствуется какой-то подвох. Но в то же время трудно не согласиться, что задумка у игры хороша. С преступностью здесь борется не один, а сразу четверо Человеков-пауков. Все они взяты из соответствующих вселенных Marvel, а не придуманы разработчиками. Amazing Spider-Man — классический Человек-паук в красно-синем костюме, живущий в обычном мире (если мир с супергероями и суперзлодеями можно назвать обычным). Всем нам он хорошо знаком если не по комиксам и мультфильмам, то по фильмам уж точно.

Ultimate Spider-Man — это фактически ремейк классической истории о Питере Паркере, только осовремененный под нынешнюю молодежь (не забывайте, что «удивительный» Человек-паук родился еще в 1962 году). Spider-Man 2099 переносит нас в будущее и повествует уже не о Питере Паркере, а о Мигуэле Охара, тоже случайно заменившем себе половину ДНК паучьими хромосомами.

Наконец, самая интересная и необычная вселенная — Spider-Man Noir. Паркер живет в 30-х годах, во времена американской Великой депрессии, носит черный кожаный костюм со светящимися окулярами, а его дядю Бена не застрелили, а, извините, съели со всеми потрохами в самом что ни на есть прямом смысле этого слова. Здесь Гоблин стал главой мафии, а все проблемы решаются парой очередей из старого доброго томмигана.

Классический Человек-паук обожает превращать паутину в различное холодное оружие.

Некоторые противники опускаются до того, что начинают нагло кусать Паркера за шею.

Мир будущего очень насыщенный: от гранаты увернешься, так электромобиль на голову свалится.

Мрачный Человек-паук с врагами не церемонится: подтаскивает их к себе паутиной с одновременным удушением, валит на землю, лупит ботинком в морду и укутывает в кокон. Баиньки.

Как же удалось свести всех этих Человеков-пауков в одну игру? Очень просто: сценаристы заставили Питера в одной из потасовок расколотить очень важную Скрижаль Порядка и Хаоса, отчего ту разметало по всем четырем вселенным, и теперь каждый из пауков должен вернуть свои кусочки священной плитки. Иначе всему миру наступит конец. На эту перспективу плевать куче суперзлодеев, которые завладели фрагментами таблички и оттого стали не в меру могущественными. Добровольно расставаться с артефактами они, конечно, не хотят. Тутто и начинается игра.

Восемь глазок

Первую проверку на вшивость **Spider Man: Shattered Dimensions** проходит вполне успешно. Если бы игра задумывалась просто в качестве магнита для денег на волне популярности супергероев вообще и Batman: Arkham Asylum в частности, то уровни за четырех пауков отличались бы только внешним видом, а геймплей оставался одинаковым.

Здесь же есть хоть и не слишком большие, но все-таки осязаемые отличия. Легче всего выделить нуарного Человекапаука. Если его цветастый жизнерадостный прототип в основном летает на паутине, выдает глупые шутки и, не задумываясь, выходит в чисто поле против десятков головорезов, мрачный Спайди ползает в тени, свисает с потолка и без лишнего шума укутывает врагов в коконы из паутины по одному. Почти как Бэтмен.

Здоровье у Паркера 30-х годов слабенькое, поэтому в открытой рукопашной долго ему не протянуть. Стелс, правда, рудиментарный: если вы утащите одного бандита во тьму, скучающий в двух шагах мафиози ничего не заметит. Главное, чтобы он стоял спиной к вашей жертве. Но играть все равно интересно. Возможно, из-за внешнего вида нуарного Нью-Йорка. Выглядит город очень стильно: он практически черно-белый, в нем всегда ночь, неясные силуэты вместо домов, а люди носят длинные плащи и широкополые шляпы.

В ультимативной версии вселенной приходится очень много драться, а сам Питер носит черный костюм Венома, как в третьей части фильма. Этот костюм дает ему возможность на время впадать в ярость и буквально разбрасывать десятки врагов одним взмахом руки. Сам мир выглядит чуть-чуть мрачнее классического, но Паркер при этом изрекает столько смешных благоглупостей, что невозможно не улыбнуться, когда он, например, закрывает нижнюю половину экрана рукой и жалуется, что очередной суперзлодей вышел на битву с ним без штанов.

Наконец, паук будущего обожает проводить кучу времени в прыжках и свободном падении, умеет замедлять время, а враги используют против него всякие технологически продвинутые штуки вроде плазменных гранат или электрических дубинок.

Мохнатенькое брюшко

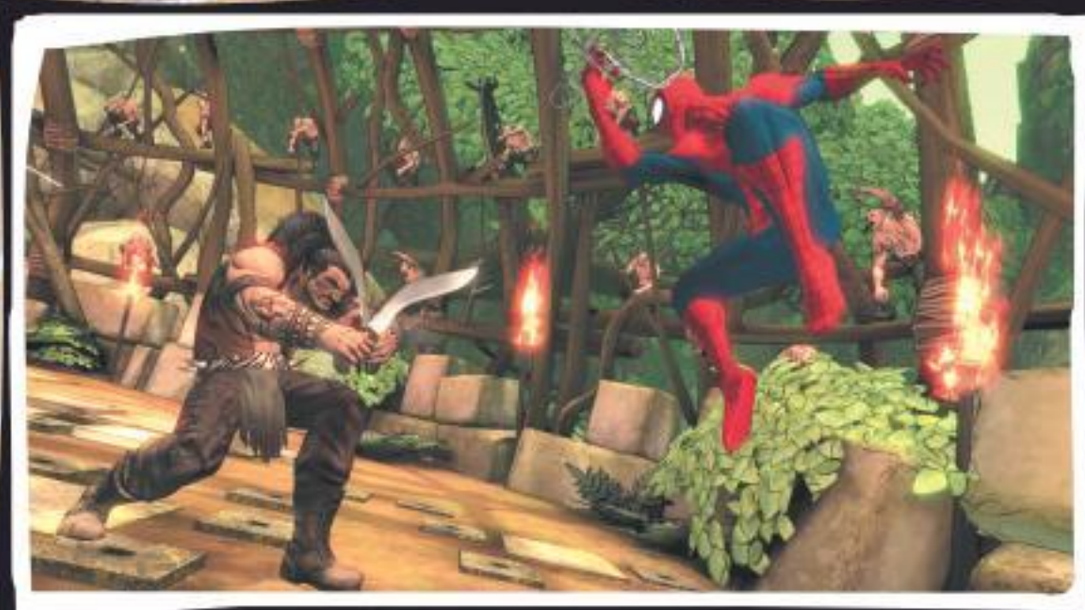
Играется такой коктейль из Человеков-пауков не так гладко, как звучит на бумаге. Прежде всего — за управление и поведение камеры разработчикам нужно бить линейкой по лбу каждый божий день. Нормально ползать по стенам и потолку совершенно невозможно, летать на паутине без траты нервных клеток получается только по прямой, а удары по злодеям ощущаются плоховато, отчего проведение даже простейшего комбо из двух кнопок не всегда завершается успехом.

Да и сама боевая система не сказать чтобы очень продуманна. Движений и ударов довольно много. Можно просто дубасить врагов кулаками. Можно использовать для этих же целей паутину, превращая ее, например, в здоровенную палицу (разработчикам, видно, не давала покоя «Байонетта» с ее волшебными волосами, которые умели трансформироваться во что угодно). Отдельной строкой идет возможность захватывать паутиной различные предметы и швыряться ими — от ящиков и скамеек до гранат.

Есть приемы и посложнее: ослепить врага паутиной, вырвать у него оружие из рук, подбросить оппонента в воздух и оттуда долбануть об землю, прицепиться к нему, притянуть-

А в будущем Питер лупасит полицейских — до стражей порядка никак не дойдет, что он на их стороне.

Нарядившись в костюм Венома, паук научится включать режим ярости. Что тогда происходит, видно на картинке.



Справка для новичков: слева готовится к атаке Крэйвен, русский охотник. В случае неудачи он почти без акцента умеет говорить «Чьорт побьери».

Своей фирменной «козой» Человек-паук тычет в камеру регулярно. Еще раз жалеем, что никто не придумал игры про Спайди от первого лица.

ся и заехать ботинком в глаз. И это только один из вариантов — другие суперудары можно покупать в традиционном для любого слэшера магазинчике. Но, признаться честно, базового набора движений вполне хватает для успешного прохождения игры, так что выпендриваться нужно лишь тем, кто хочет получить высокий рейтинг за выполнение миссии.

Эти грустные глаза

Сами движения Человека-паука анимированы здорово, да и вообще любители комиксов будут очень довольны благодаря аутентичности как графического оформления игры, так и повадок Питеров Паркеров. Добавьте сюда кучу бонусных материалов (биографий героев, картинок, видеороликов), открываемых за ваши успехи, и получится очень хороший подарок всем поклонникам Спайдермена.

Разработчики, видимо, понимали, что обычные драки у них получаются не идеальными, поэтому попытались не слишком акцентировать на них внимание, разнообразив вместо этого ситуации, в которые попадает Человек-паук. Все шестнадцать уровней игры абсолютно разные, и, что самое удивительное, чем дальше проходишь, тем интереснее и интереснее становится игра. Если сквозь первые пару уровней продираешься, откровенно позевывая и привыкая к управлению, то дальше уже начинается интересное: то людей из горящего здания нужно спасти, то прущих лавиной монстров раскидать, то по ящикам, закручиваемым гигантским смерчем, проскакать.

Меняются даже способы уничтожения врагов. Например, для ликвидации песчаных существ их нужно сначала в прямом смысле замочить, кинув бочку с водой или сорвав вентиль с трубы и заманив глупого монстра под поток жидкости. И все это в разных вселенных с постоянно меняющимися декорациями и правилами игры.

А вот структура всех уровней довольно однотипна: в самом начале появляется босс, убегает, мы его догоняем, бьем, оскорбляем, он снова убегает... и так еще пять раз. Ближе к финалу все это начинает надоедать. Спасает одно — сами боссы в игре просто великолепны. Работает все та же формула усложнения: самые первые суперпротивники довольно хилые и легко убиваются простыми способами, но чем дальше, тем сложнее становится, тем более изощренные приемы приходится применять.

Представьте себе огромного электрического человека размером с Саяно-Шушенскую ГЭС... Или сражение с Песчаным человеком — весь бой проходит в гигантском вихре: нужно не только крутиться самому, но и каким-то макаром вылавливать из воздушного потока бочки с водой и мочить разросшуюся песчаную физиономию Сэндмена, а потом еще шлепать его по мокрым губам.

Иногда игра переключается на вид от первого лица, и Спайди начинает дубасить врагов по лицам, что называется, крупным планом, да и некоторые кат-сцены тоже показываются из глаз Паркера. В эти моменты жалеешь, что еще никто не додумался сделать игру про Человека-паука целиком от первого лица — настолько здорово в этой перспективе выглядят полеты на паутине. Что творится в последней четверти игры, даже рассказывать не будем, а то уже чувствуем на себе недовольные взгляды читателей за испорченные сюрпризы.

■■■

Неожиданно первый серьезный проект Beenox оказался не идеальной, но очень-очень хорошей игрой. Это особенно отрадно, ведь последняя отличная игра о Спайди вышла шесть далеких лет назад на PS2, и называлась она **Spider-Man 2**. От Shattered Dimensions лично мы ждали подвоха — что-то вроде китайского картриджа для «Денди» с гордой надписью 4-in-1, который берешь из-за количества, а получаешь четыре ужасных игры вместо одной нормальной. Но в этот раз нас не обманули: как и в случае с Batman: Arkham Asylum, от которого почти ничего не ждали, мы были приятно удивлены результатом.

Однако, в отличие от творения **Rocksteady**, новые похождения Человека-паука нельзя назвать идеальными. Слегка особое управление, из-за которого приходится чертыхаться чуть ли не пол-игры. Есть некоторые проблемы и с разнообразием, и с механикой. Но в целом впечатления от игры остаются очень положительные: она здорово выглядит, она может удивить отличными боссами и интересными ситуациями, а фанаты паука порадуются множеству бонусных материалов. До полного и безоговорочного счастья Beenox не хватило лишь чуть-чуть опыта и усердия. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Spider-Man: Shattered Dimensions, несмотря на некоторые недостатки, с гордостью принимает звание первой стоящей игры про Человека-паука за последние шесть лет.

Процент готовности: 80%

Геймплей ★★★★★★★★★☆ 8
Графика ★★★★★★★★★☆ 8
Звук и музыка ★★★★★★★☆☆☆ 7
Интерфейс и управление ★★★★★★☆☆☆☆ 6

Рейтинг
7,5
«Хорошо»

Windows®. Жизнь без преград. ASUS рекомендует ОС Windows 7.

Ноутбуки ASUS серии N

Живой звук

Используя эксклюзивную технологию SonicMaster, разработанную в сотрудничестве со специалистами фирмы Bang & Olufsen ICEpower®, ноутбук ASUS N73Jn, оснащенный процессором Intel® Core™ i5 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная, обеспечивает четкий, насыщенный, глубокий звук, который нельзя было услышать раньше ни на каком ином мобильном компьютере. Помимо выдающейся аудиосистемы в этом ноутбуке реализована технология Super Hybrid Engine, которая увеличивает производительность на 7 процентов*, современный интерфейс USB 3.0 и функция Video Magic, увеличивающая качество стандартных видеоматериалов до уровня Full-HD 1080p. Ноутбуки ASUS серии N с аудиосистемой SonicMaster подарят вам совершенно новые ощущения!

* Зависит от конфигурации.

www.asus.ru Всемирная гарантия 2 года Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS можно найти на сайте www.asusnb.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
Товар сертифицирован, на правах рекламы.

intel CORE i5 inside™

Быстрее.
Умнее.

RUSE

Everybody lies

Илья Янович

Жанр
Стратегия

Издатель
Ubisoft

Разработчик
Eugen Systems

Похожесть
Order of War

Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
ruse.uk.ubi.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Желательно:
3,5 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Выход **R.U.S.E.** не мог не напомнить мне об одном забавном трюке, который я когда-то давно проворачивал в школьном кабинете информатики. В первом **StarCraft**, если помните, бэттлкрузеры терранов не умещались на экран, если их было слишком много, и поэтому спрайты визуально наслаивались друг на друга. Но в нашей версии был какой-то особенный баг: там огромные крейсеры сливались друг с другом ровно по силуэту, и понять, сколько же на тебя летит кораблей, один или двадцать, было сложно.

Но у одинокой посудины была одна особенность — она двигалась рывками, приостанавливаясь каждые метров десять, и если присмотреться внимательней, то все же можно было угадать, чего ждать от очередного воздушного выпада. Я обманывал приятелей следующим образом. Скопив побольше кораблей и «склеив» их, я намеренно двигал армию отрезками, стопоря бэттлкрузеры каждые несколько секунд, чтобы у оппонентов сложилось впечатление, будто бы я всего лишь выбрался на разведку. Когда от их баз оставались только тлеющие угли, было уже поздно. Фокус довольно быстро раскрыли, но легче от этого не стало: им стали пользоваться все подряд, пуская друг на друга сразу несколько ложных армий, и так продолжалось ровно до тех пор, пока кто-то не поставил на StarCraft патч.

Наверняка у каждого из вас есть какая-то своя недокументированная мультиплеерная хитрость, а игра R.U.S.E., как вы, возможно, уже в курсе, позволяет обманывать соперников на вполне законных основаниях. Более того, без лжи и блефа тут просто не выжить.

Ставок больше нет

Если вы не играли в бета-версию и вообще не слишком следили за ходом разработки, понять, что же в R.U.S.E. происходит, будет непросто. Это вроде бы и не глобальный варгейм —

Пикантная особенность: в отличие от большинства стратегий в реальном времени, в R.U.S.E. можно вполне комфортно играть с геймпада.

Вряд ли вы найдете вторую такую стратегию, в которой на одном экране умещалось бы столько юнитов и событий.

А у вас вся спина белая!

Как приходилось обманывать противников в играх до R.U.S.E.

«А я не умер!» (Unreal Tournament 1,3)

Unreal Tournament, помимо прочего, отличался от Quake 3 еще и тем, что там был хитрый тактический прием: по нажатии кнопки герой мог рухнуть на землю, словно мертвый. А когда противник пробегал мимо, можно было внезапно восстать и всадить ему заряд дроби в спину. Об этом трюке в Epic Games забыли на две следующие части, зато в Unreal Tournament 3 (который вообще-то четвертый) снова можно притвориться трупом.

«А у меня еще есть одна база!» (Red Alert 2 и любая другая стратегия с супероружием)

Построить дополнительную базу — для добычи ресурсов или просто про запас — обычное дело для всех, кто играет в стратегии по сети. Но в Red Alert, где появилась ядерная бомба, этот финт приобрел дополнительный смысл. Если поместить ядерную шахту куда-нибудь на другой конец карты, согнав туда постепенно все войска, остается лишь дождаться врага. Пока его танки будут сжигать вашу базу, вы можете просто сбросить туда боеголовку, а затем сразу же двинуться на базу противника.

«А мы больше не друзья!» (Half-Life)

До того как Counter-Strike произвел революцию в командных шутерах, приходилось импровизировать. В Half-Life, например, когда надоедало играть в единственном доступном режиме «все против всех», игроки договаривались, кто за какую команду играет, выбирали скин Барни Калхуна и выкрашивали его в красный и синий цвета. Если до похода в компьютерный клуб удавалось уговорить кого-нибудь из «красных» выступить на стороне «синих», скажем, на десятой минуте боя, команду перебежчика ждал неприятный сюрприз. На карте Crossfire предатель, активировав авианалет, прятался в убежище и тайком отстреливал всех «своих», пропуская только взяточников.

не те масштабы, все в реальном времени и вообще больно уж быстро. Но классической RTS игру тоже не назовешь: стоит взмыть камерой в небо, как окажется, что вся война разворачивается на стратегическом столе, по карте движутся юниты-фишки, стрелками указаны направления атак, а вокруг копошатся связисты и штабная канцелярия. Ассоциации с **Supreme Commander** в корне неверны: в R.U.S.E. стратегический режим — основной, рассматривать копошащиеся в траве танчики можно разве что от нечего делать (а заняться тут всегда есть чем!).

Однако не дайте первому впечатлению сбить вас с толку — освоиться в R.U.S.E. можно за считанные минуты. В первую очередь благодаря тому, что микроменеджмент в игре построен по тем же принципам, что и в любой другой стратегии без утомительного сбора ресурсов. Вы строите базы снабжения и административные центры, которые приносят вам деньги: первые — когда грузовик доедет до командного центра, вторые — по доллару каждые четыре секунды. На вырученные средства, в свою очередь, вы возводите казармы, танковые заводы, бункеры и прочая, прочая. Тонкость с базами снабжения в том, что их можно построить только на специально заготовленных местах, которые обычно расположены далеко от основных построек, а центры, которые приносят деньги постоянно, очень дорогие. Для сравнения — одно здание администрации стоит как пять средних танков, а пять танков легко зачищают оккупированную деревеньку.

Что самое любопытное, за всеми этими фишками и экономикой виднеется стратегия про Вторую мировую, хотя сразу этого будто бы и не замечаешь. В R.U.S.E. есть даже сюжет о молодом американском командире, который за время кампании дослужится от майора до генерала. Фигурируют Роммель, предатели, роковые женщины, итальянская кампания и даже неплохие CG-ролики между миссиями, хотя от довольно хмурой стратегии внятной истории ожидаешь в последнюю очередь.

Туз в рукаве

Первое время по сценарию приходится заниматься самыми обыкновенными вещами: взять поселение, выкурить противников из ущелья, удержаться на позиции, и механика R.U.S.E. с этим всем успешно справляется. Двигаем танки, заходим с флангов, прикрываем пехоту. Потом в кампании происходит переломный момент.

Во время одного из заданий нацисты сбивают ваш самолет-разведчик, и компаньон предлагает вам воспользоваться хитрой картой, той самой ruse (в русской версии — «уловка»), которая дает информацию о составе вражеских войск и о том, куда они в данный момент направляются. Разумеется, на прослушке радиопереговоров дело не заканчивается: всего в игре представлено девять уловок, на которых здесь завязаны все тактики и стратегические нюансы.

Примерно на пятой-шестой миссии, когда вы усвоите базовые правила, с одиночным режимом можно распрощаться без всяких угрызений совести. Миссии в R.U.S.E., не подумайте плохого, достаточно интересные, а история американского военачальника вполне тянет на небольшой телесериал. Просто аккурат к этому моменту вы научитесь главному — думать в RTS по-другому.

Помните, когда ваше сознание со скрипом и треском перестраивалось под правила **Portal**, когда поверхность вдруг оказывалась не препятствием, а возможностью? R.U.S.E делает то же самое с вашим внутренним полководцем: в игре есть и вспомогательные уловки вроде ускорения юнитов или защитной сетки, через которую вражеские шпионы ничего не видят, но главное — это растиражированные «деревянные войска».

Вы можете, не потратив ни цента (очки для использования уловок восстанавливаются автоматически), понастроить фиктивных баз, пустить по небу модельки самолетов и отправить по левому флангу орды картонных танков. И это действительно меняет все: в стратегии теперь можно *обманывать*, и, чтобы до конца с этим свыкнуться, придется позорно проиграть не один сетевой матч.

Удивительно, что разработчики видеоигр додумались до этого только сейчас, ведь блеф и подлог — основы военного искусства, об этом вы прочитаете в любом соответствующем учебнике, что современном, что древнекитайском. Ни в одной другой игре вы больше не увидите по-настоящему испуганного противника, который не понимает, в каком направлении ему нужно отбивать атаку и какие из прущих на него армий окажутся склеенными из цветной бумаги.

Без лоха и жизнь плоха

По каким законам работает R.U.S.E.

Бутерброд падает маслом вниз не только по закону Ньютона, но и по закону Мерфи: хлеб делает нужное количество оборотов именно из-за средней высоты кухонного стола. Будь он в полтора раза выше, все было бы иначе (иллюстрация Британского научного сообщества).

В сюжете R.U.S.E., а также на его загрузочных экранах, не раз упоминаются законы Мерфи, сформулированные капитаном ВВС США Эдвардом Мерфи в 1949 году из-за постоянных ошибок инженеров базы, на которой он служил. Вы, конечно, понимаете, о чем речь — о том самом «законе подлости», который гласит, что если что-то плохое может случиться, то оно обязательно случится. Но мало кто знает, что на основе классической формулировки сложен целый свод военных законов, которые, как считается, безотказно работают на поле боя. Главный герой R.U.S.E. утверждает, что верит в законы Мерфи всем сердцем, и, стало быть, в игре они вам тоже пригодятся. Некоторые из них:

— Если план глупый, но он работает, то план не глупый

— Если вы рядом с противником, то противник тоже рядом с вами

— Пулям все равно, у кого какие привилегии

— Если вы бросили гранату, которая должна взорваться через 5 секунд, она взорвется через 3 секунды

— Короткий путь лежит через минное поле

— Если все, как вам кажется, идет по плану, то вы просто где-то недоглядели

— Если сомневаешься — стреляй!

— Враги всегда попадают в цель. Впрочем, если по вам случайно стреляют свои, они обычно еще метче

— Любое решение влечет за собой кучу проблем

— Если вы отвели на операцию два часа, она займет пять. Если вы предусмотрели это и отвели на нее пять часов, она займет восемь

— Если вы точно знаете, как будет действовать на войне профессионал, сражаться придется с любителями

— От редакции: Свет по району отключают именно в день сдачи номера и без предупреждений. Если на всех компьютерах предусмотрительно стоят мощные источники бесперебойного питания, отключат интернет

При максимальном приближении война выглядит не то чтобы впечатляюще, но для R.U.S.E. все это — дело десятое.

Бытовая логика

R.U.S.E вообще прекрасно дружит с бытовой логикой там, где все другие стратегии или намеренно все упрощают, или наигранно усложняют. Вам, с одной стороны, дают гораздо больше полномочий, чем командиру в каком-нибудь **Company of Heroes**, где каждому отдельному пехотинцу нужно было менять подгузники и смазывать кожу лосьоном «Джонсонс Бейби».

У вас в подчинении и пехота, и гаубицы, и танки, и флот, и самолеты. С другой стороны, вы действительно чувствуете себя военачальником, в отличие от игроков в глобальные стратегии, где одинаково важны вопросы и тактические маневры артиллерийских полков, и ценообразование на рынке шелка. После десятого сражения понимаешь, почему же авторам понадобилась Вторая мировая — именно потому, что вы уже наверняка играли в тысячу тематических игр. Чтобы вы заранее более-менее представляли себе оснащение пехоты и характеристики техники и, не отвлекаясь, могли сосредоточиться на принятии решений. Вот сюда летят самолеты, вот тут жахнем пушками, а здесь и броневики справятся.

Обычно о хороших стратегиях мы пишем что-то в духе «она понравится даже тем, кто с жанром в принципе не дружит», но к R.U.S.E. этот оборот применим как ни к одной другой игре в мире. Вас в RTS утомляла лишняя возня с юнитами, условности и особая компьютерно-игровая логика, по которой приходилось вести бой? Никаких проблем — теперь вы можете мыслить как настоящий военачальник и вообще вести себя как живой человек: обманывать, как подсказывает статистика, примерно пятьдесят раз в день.

Разочаровывает разве что «великое правило **Ubisoft**», согласно которому любая игра, за которой стоит эта компания, становится по-настоящему выдающейся только к сиквелу. Порой R.U.S.E. отчего-то стесняется своих собственных находок: карты тут тесноваты, у всех наций (СССР, Франция, США, Италия, Германия и Англия) один и тот же набор трюков, да и в целом уловок — всего девять штук! Но это первая стратегия за последние семь лет, которая заставляет вас пересмотреть свои жанровые привычки. Давно пора. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

Стратегия, в которой придется забыть обо всем предыдущем RTS-опыте: здесь вам лгут в лицо и атакуют картонными танками.

Оправданность ожиданий: 90%

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

8,0

«Отлично»

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ДОБАВЬ ЯРКОСТИ ВПЕЧАТЛЕНИЯМ!

Приятно делиться удивительными моментами, ведь эмоции, о которых ты рассказываешь друзьям, становятся еще ярче! Смартфон LG Optimus* позволит тебе в одно касание прокомментировать чей-то статус в «Одноклассниках» или выложить «В Контакте» только что сделанную фотографию. И кто знает, может, это станет началом новой захватывающей истории?

LG optimus*

www.lg.ru

LG
Life's Good

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России). www.lg.ru

*Оптимус

R&S Вердикт. Дождались

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Вид сверху лучше

Жанр
Экшен
Издатель
Square Enix
Разработчик
Crystal Dynamics
Похожесть
Серия Diablo
Серия Tomb Raider
Мультиплеер
Кооператив
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.laracroft
andtheguardianoflight.com

Системные требования

3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Core 2 Duo 2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Игорь Асанов
RS@IGROMANIA.RU

Вот ведь ирония судьбы: игра, главным достоинством которой всю сознательную жизнь были, простите, сиськи главной героини (когда-то на них уходило больше полигонов, чем на создание половины уровня), превратилась в действительно интересное занятие только тогда, когда эти сиськи стало почти невозможно разглядеть.

Как, впрочем, и заветные «**Tomb Raider**» в названии. Более того, впервые игра в Лару Крофт из абсолютно интимного, личного опыта превратилась в лучшее на свете развлечение для двоих (из тех, которыми можно заниматься с геймпадами в руках). А ведь делов-то — взять обычный Tomb Raider, в десять раз увеличить ему темп и количество врагов, добавить второго персонажа-компаньона, сделать так, чтобы герои крепко зависели друг от друга, и подвесить камеру сверху, «как в Diablo».

Девочки сверху

Заодно **Lara Croft and the Guardian of Light** своим примером объясняет, почему все нынешние *сюжетные* кооперативные экшены — страшная муть и ересь. Мы тут частенько пишем, что ту или иную игру гораздо лучше проходить в компании с живыми людьми, потому что так задумали сами разработчики. Но на практике попытка поиграть вот так оборачивается долгой и муторной подготовкой, поиском и настройкой хедсета, а самое главное — толкового напарника.

У далекого друга ко времени начала игры обязательно пропадет интернет или заболеет кошка, а проходить сюжетную игру со случайно подобранными китайскими подростками — сомнительное удовольствие. Все это — если играть на консолях, на PC еще обычно добавляются лаги и обрывы связи.

По сути, единственным настоящим и не омраченным ничем подобным мультиплеерным опытом всегда был сплит-скрин (как вариант — файтинги или **Guitar Hero** на двоих-четверых игроков). Но он давно уже вышел из моды, поэтому **Crystal Dynamics** сделали проще — они поместили обоих игроков на один нераздельный экран, как в старых изометрических RPG или аркадах типа **Crimsonland**.

Чувство прекрасного

Чувствуя, что после более-менее удачного перезапуска в 2006 году серия снова зашла в ту-

Как ни странно, но чаще всего персонажам придется быстро-быстро от кого-нибудь убегать.

Враги редко убиваются тупым кликаньем — для каждого уровня есть какой-нибудь хитрый способ упростить расправу.

В одиночку игру проходить тоже можно, но лучше сразу заманить к экрану напарника.

А мы-то думали — почему Гробница пауков называется Гробницей пауков?

пик и бесстыдно проигрывает нынешнему лидеру **Uncharted 2: Among Thieves**, а ни ресурсов, ни таланта, чтобы превзойти его, у **Crystal Dynamics** нет, **Square Enix** (новые владельцы **Eidos**) отложили решение судьбы Лары на долгий срок. Поэтому Guardian of Light — это не полноценное продолжение, а скорее спин-офф, который продается в Steam, XBLA и PSN за $10 и выглядит ровно на столько же. Но, как уже говорилось, такой вот эрзац-подход и оказался той самой струей свежего воздуха, которого серии так не хватало.

Внутренне игра тоже стала больше походить на изометрические аркады, чем на классический Tomb Raider: здесь почти нет сложных головоломок, физики, враги прут огромными толпами, а любая ловушка и комната устроена так, что пройти ее можно только совместными действиями обоих игроков. Напарник у Лары уже однажды был — вспомните **Tomb Raider: Angel of Darkness**, — но там для игры за него отводились отдельные, заточенные под экшен уровни (мало кто вообще увидел их — обычно игру бросали раньше). Сейчас напарником выступает двухметровый (и вроде бы восставший из мертвых) индеец с кольцом в носу и большим копьем, которое поначалу намного сильнее Лариных пистолетов. Лара носит с собой привычный по прошлым играм магнитный крюк, может цепляться за выступы, бегать по стенам и запрыгивать на воткнутые куда угодно копья. На вид — классический дуэт «сила против ловкости», но все оказывается не так просто, когда понимаешь, что огнестрельного оружия — вагон и маленькая тележка (есть даже огнеметы и ракетницы), а стреляет оно… магической энергией, которую нужно подпитывать по ходу игры.

После глупых, но серьезных **Tomb Raider: Legend** и **Tomb Raider: Underworld** в этот раз Crystal Dynamics, кажется, достигли апогея бессвязности: кроме мертвых и говорящих по-английски индейцев, здесь также встречаются ожившие огнедышащие динозавры. Зато разработчики наконец-то перестали заблуждаться, что всему этому хоть кто-то внимает всерьез: Лара разгуливает в классическом зеленом топике (увязки с предыдущими частями тут тоже особой нет) и подрывает очередную ловушку со словами «а вот это — моя любимая магия», произнесенными с милым аристократическим британским акцентом.

Если парень в горах не ах

Тот факт, что к большинству ловушек с летающим стрелами (любимое блюдо Tomb Raider) можно просто подойти и взорвать их, обескураживает поначалу больше, чем смена вида камеры. Но взрывать и стрелять тут действительно нужно чаще, чем прыгать, — Лара и ее напарник таскают безлимитный запас мин с дистанционным управлением, а также сколько угодно оружия и апгрейдов к нему.

Случайный человек, посмотревший на экран во время прохождения любого из уровней, скорей всего, увидит сверкающие пятки персонажей, за которыми гонится толпа зомби, и решит, что перед ним как минимум **Diablo 3**. Это, как вы понимаете, комплимент. Экшен, который совершенно не работал в классических Tomb Raider (вспомните последние уровни Underworld), здесь необычайно веселит. Перерывы на головоломки бывают, но головоломками в привычном смысле это назвать нельзя — обычно попадаются интуитивно понятные задачки на взаимодействие персонажей: нажать удаленные кнопки, подсадить напарника и так далее.

И хотя способ прохождения каждой комнаты, по сути, лишь один, таскать Лару Крофт на индейским щите и натягивать над пропастью веревку, на которой в это время осторожно балансирует напарник, интересно вплоть до самого финала. Проходить Guardian of Light можно, в принципе, и одному (тогда у Лары в дополнение к крюку и пистолетам появится еще копье), но некоторые бонусные локации и головоломки изначально рассчитаны строго на двух игроков.

В этом и заключается одна из прелестей новой Лары Крофт — если раньше с выбранного дизайнерами коридора было просто-напросто не свернуть, то сейчас — ради бога! На уровнях (а это обычные для серии гробницы, леса и катакомбы) полно развилок, скрытых мест и необязательных бонусов. Перепрыгнули реку по камушкам, не коснувшись воды, — получите ачивмент; то же самое — если не пожалеете патронов и убьете огромную королеву пауков (выглядит так же мерзко, как и звучит).

■■■

Самое главное, что количество гормонов счастья, которое вырабатывается при игре в новую Лару Крофт, намного выше, чем у многих более дорогих и ожидаемых игр сезона. Crystal Dynamics впервые пошли на риск, выпустив простую и короткую изометрическую аркаду, но почему-то нам кажется, что этот риск окупится десятикратно. Уже сейчас в разработке находятся пять DLC, а к моменту выхода этого номера игру можно будет проходить и в онлайне — заранее выбирайте себе пару. ■

Реиграбельность

Классный сюжет

Оригинальность

Легко освоить

Дождались

В простой изометрический аркаде Лара Крофт чувствует себя так хорошо, словно всею жизнь обитала именно в таких играх.

Оправданность ожиданий 100%

Геймплей: 8

Графика: 7

Звук и музыка: 7

Интерфейс и управление: 8

Рейтинг

8,5

отлично

RS@IGROMANIA.RU

METROID Other M

Девочка в шаре

Илья Янович

Персонажи **Nintendo** — самые запоминающиеся и стилистически выдержанные герои видеоигр, символы целых эпох, бриллианты навсегда. Сегодня они выглядят и ведут себя точно так, как это было на NES, и, кажется, чтобы пририсовать Линку из **The Legend of Zelda** лишнюю пуговицу, компании нужно сзывать целый консилиум, проводить опросы на улицах Токио и закатывать десятистраничное обсуждение в свежем выпуске Nintendo Power. Кажется, скорее Стив Джобс появится на премьере нового iPhone в костюме-тройке, чем Марио перестанет биться темечком о кирпичи, и в этом вся прелесть этих серий. Открываются и закрываются студии, гибнут и возрождаются серии, приходят и уходят талантливые дизайнеры, но если вы все еще нежно любите те самые игры, которые много лет назад с хрустом запихивали в «Денди», то можете быть уверены — все будет хорошо, старые кумиры рядом!

Не выспавшись, эту сцену можно легко принять за кадр из Super Smash Bros. Brawl.

И если размышлять с этой позиции «доброго и вечного» — 31 августа случилось самое жестокое видеоигровое надругательство в истории. Самус, загадочная девушка-шар, милая молчаливая героиня серии **Metroid**, одним махом превратилась из типичного N-героя в бой-бабу похлеще Сигурни Уивер в «**Чужих**». Прости их, Луиджи…

Другая М

Причинно-следственные связи на самом деле простые. После невероятного успеха трило-

Жанр	Экшен
Издатель	Nintendo
Разработчик	Project M
Похожесть	Серия Ninja Gaiden
	Серия Metroid
Мультиплеер	Отсутствует
Платформа	Wii
Сайт игры	metroid.com

Перейти в режим от первого лица — две секунды. Зафиксировать прицел на специальной уязвимой точке монстра — еще две секунды. Сожрать вас монстру — одна секунда.

Главная головоломка Other M: «доберись до маячка и открой дверь».

гии **Metroid Prime** издатель бросил студию-разработчика **Retro Games** (это, если что, внутреннее подразделение Nin-tendo) на возрождение еще одной важной серии: они заняты **Donkey Kong Country Returns**, платформером с понятно какой обезьяной в главной роли. Выходит, что новым Metroid некому было заняться, поэтому компания создала специальную творческую группу **Project M**, в которую входят консультанты и продюсеры из самой Nintendo, специалисты по CG-анимации из **D-Rockets**, а в качестве основного разработчика выступили… **Team Ninja**, авторы **Dead or Alive** и **Ninja Gaiden**! Это, конечно, чувствуется: несмотря на то, что в кадре космос, неон, Самус и цветастые насекомые, выглядит и играется это все как сверхзвуковой ниндзя-экшен Томонобу Итагаки.

Понимание того, во что же превратился Metroid, приходит, когда в одной из первых катсцен негр-спецназовец зачем-то шутит плоскую солдатскую шутку. Серия всегда держалась на абстракциях и условностях, сложные сценарии тут никто и никогда не писал — да что там сложные, вообще хоть какие-нибудь сценарии! Даже в **Corruption**, которая в ходе эволюции Prime-серии выродилась в весьма непростой экшен, было три или четыре строчки диалогов, а Самус под конец без особых объяснений сражалась со своей злой сестрой-близнецом. Это, конечно, клишированный архетип, но именно на простоту и узнаваемость сюжетов в Nintendo всегда и делают ставку. Марио спасает принцессу. Линк спасает принцессу. Данки Конг… а этот, кажется, и вовсе непонятно чем занят.

Нестись колобком по трубам не советуем — там всегда может сидеть кто-то колючий.

В **Metroid: Other M**, в свою очередь, все ходят с очень сложными лицами. После убийства Mother Brain, агрессивного мозга размером с трехэтажный коттедж (конец **Super Metroid**), Самус получает специальный сигнал от дрейфующего неподалеку корабля и отправляется исследовать его. Там она встречает команду бойцов из организации Galactic Federation, где она сама в свое время служила, и их командира Адама Малковича, с которым у героини непростые отношения. Корабль этот оказывается большим полигоном для испытания биологического оружия (запрещенного в Галактике), так что цель отряда — найти старшего ученого и разобраться, что за чертовщина тут происходит.

Если такую историю и можно представить в формате старых Metroid, то где-то на правах бэкграунда, чтобы не отвлекала. А в Other M разработчики нанесли какой-то жути: хоррор-ракурсы в духе **Dead Space**, какие-то закадровые размышления Самус, флэшбеки, пафосные CG каждые полчаса и постоянная болтовня по поводу и без. Если вы — преданный фанат Nintendo и на очередном экшен-ролике, подозрительно напоминающем кинофильм **Doom**, почувствовали головокружение и тошноту, лучше спокойно выключите приставку и переждите денек-другой.

Шок и трепет

После таких потрясений ждешь, что уж геймплей-то точно должен был остаться классическим, «метроидовским», но тут все еще сложнее. По задумке авторов, Other M должна была аккумулировать весь опыт серии. Предполагалось, что если смешать весь исследовательский элемент, способности Самус, экшен-наработки и механику платформера, то получится лучший Metroid на свете. Вы удивитесь, но такой подход сработал. Более или менее.

Девушка, как и раньше, облачена в костюм, который позволяет ей быстро бегать и высоко прыгать, а также палить из руки-пушки. Чтобы поиграть в Other M, вам не нужен не то что новомодный Motion Plus — даже нунчак можете забросить куда подальше. Бегать приходится при помощи крестовины, держа пульт вертикально, стрелять и прыгать — кнопками 1 и 2, а по нажатию «А» Самус сворачивается в шарик. В таком состоянии можно проникать в труднодоступные места и оставлять за собой бомбы. Кроме того, наведя пульт на экран, можно перейти в режим от первого лица: так героиня пускает ракеты и ищет, словно в квесте, активные точки на уровне.

Самус все так же говорит голосом Дженнифер Хейл, но на этот раз актрисе действительно пришлось поработать.

«Налетели из-за угла» — этим трюком дизайнеры уровней пользуются постоянно.

По этому скриншоту можно оценить размах изменений в Other M: девушка теперь действительно седлает тварей и вырывает им глаза.

Все это — базовые правила Metroid, но в Team Ninja обошлись с ними довольно небрежно и спаяли ее с механикой Ninja Gaiden. Самус носится как угорелая, отскакивает от стен, цепляется за уступы и ловко машет в воздухе трассирующими ногами, по анимации и темпу передвижения напоминая повадки ниндзя Рю Хаябусу. Вроде бы ужас и святотатство, но вот женщина выкрутила рога очередному жуку-уроду, насадила на ракету какое-то ходячее дерево и одним залпом поджарила целый рой пчел-мутантов — в такие минуты все претензии мигом забываются.

Однако и на авторов пляжного файтинга нашлась кое-какая управа, а именно — дизайнер Ёсио Сакамото, который приглядывает за серией с самой первой части. Очевидно, именно благодаря ему в новом Metroid все так же приходится много бегать и прыгать, кататься шариком по вентиляции, решать несложные головоломки в духе «подними уровень воды в ангаре и доберись до нужной двери», исследуя сложные конструкции уровней. В такие моменты кажется, будто бы Nintendo просто пошутили и все вот-вот станет «как раньше».

Большое плавание

К сожалению, новые разработчики лишь внешне копируют геймдизайн Metroid, в душе Other M живет по лекалам среднестатистического слэшера. Вот мы побегали по коридорам корабля, вот порезвились на «свежем воздухе» (вся природа тут — лишь голограмма), вот босс, которого нужно опрокинуть в лаву… На уровнях при этом происходит примерно одно и то же. Самус убила жука, Самус решила пазл «свернись колобком и открой дверь», Самус нацепила апгрейд, увеличила боезапас ракет и бежит дальше. Дойдя до снежного уровня, можете смело забрасывать Metroid — дальше эта длинная-длинная игра грязнет в самокопировании.

Если, конечно, не забросите раньше: Team Ninja добавили к Other M еще один свой фирменный штрих — нечеловеческую сложность. Погибая от рук какого-нибудь большого червя в пятнадцатый раз, хочется взвыть от ярости. Причем умираешь тут в основном не потому, что что-то делаешь медленно, а потому, что что-то медленно делает Самус: с управлением все же немного перемудрили, несчастным пультом приходится ворочать на все лады, и, чтобы, скажем, зарядить ракеты или перейти в режим от первого лица, требуется столько времени, что вас пять раз успеют сожрать.

■ ■ ■

Любимое развлечение фанатов Nintendo, освоивших Photoshop, — изобразить любимых героев в каком-нибудь необычном ракурсе. Вот Баузер жрет своих подчиненных, брызжа кровью по дворцу. Вот принцесса Пич оседлала байк, нахлобучила бандану и мчится навстречу закату. А вот перекаченные Марио и Линк, изображая сцены из «Бойцовского клуба», мутузят друг друга в грудь.

Team Ninja представили серию Metroid именно в таком серьезном и жестком свете, почему-то посчитав, что так оно всегда и было. Это довольно талантливая игра и, конечно, яркий, пусть и затянутый экшен про гигантских фиолетовых жуков, но мы надеемся, что на этом пугающие эксперименты Nintendo прекратятся. Покойный создатель Metroid Гупеи Йонкои в гробу перевернется. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Компетентный слэшер про жуков, слизь и зло в космосе для тех, кто раньше видел Metroid разве что на картинках.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
80%

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ
7,0
ХОРОШО

Ты трансвестит, Машка!

Самус Аран — не просто прыткая и способная девушка в компании грубых мужчин-вояк. В Other M она часто вспоминает о том, как ее ущемляли в отряде по гендерной принадлежности, а в самом первом Metroid… и вовсе вроде как была мужчиной! Посудите сами: бегал киборг по имени Самус, убивал космических тварей и прыгал на три метра, и, разумеется, все полагали, что это очередной хмурый морпех (стали бы мы в детстве играть за девчонку, фе!). Обман раскрылся только в самом конце, когда мисс Аран после расправы с финальным боссом скинула броню и кокетливо сверкнула нижним бельем. Но, как показывает история, прикидываться мужиком выгодно не только ей.

Папа Иоанн VIII

По мотивам этой необычной истории сняли уже как минимум два фильма. Это — постер версии 2009 года.

Этого знаменитого Папу Римского, занимавшего церковный престол в конце IX века, в учебниках часто иронично называют «папессой», ведь Папа на самом деле был мамой! Есть множество версий, как именно дочь обычного британского миссионера стала Папой Римским, по одной из версий — не участвовала в выборах, а лишь заняла место другого Иоанна VIII, погибшего вскоре после избрания. В любом случае обман раскрылся, когда на одной из религиозных процессий Папа… родил ребенка! По самой распространенной версии, Иоанна была убита в тот же миг оскорбленными церковными фанатиками, и с тех пор всех кандидатов на пост Папы Римского проверяли на специальном стуле, на месте ли «прибор».

Писатель Джей Ти Лерой

Поражаемся наивности западных книжных червей — ну явно же не мужик!

В 2000 году случился переворот в жанре так называемых «пляжных» романов: семнадцатилетний юноша Джей Ти Лерой выпустил якобы автобиографическую книгу «Сара», в которой паренек рассказывал о его нелегкой жизни на улицах, пристрастии к наркотикам и профессии малолетнего жигало. Сам автор появлялся на публике всего пару раз и в темных очках, и фанаты, кажется, не заподозрили ничего необычного. Зато заподозрил критик Стивен Бичи, который, проведя собственное расследование, выяснил, что юный Лерой — это сорокалетняя дама Лора Альберт!

Педофил Александр Дэвид Кросс

Пресса, к сожалению, не публиковала фото мисс Кросс, но мы-то с вами знаем: силуэт может быть обманчив!

Доктор Джеймс Барри

Джеймс Барри удивительно похож (вернее, похожа) на художника Джеймса Барри, жившего в Великобритании примерно в то же время.

Джеймс Барри (настоящее имя — Маргарет Бакли) сегодня известна как первая британская женщина-врач, но чтобы стать доктором медицины в первой половине XIX века — нужно было родиться с хромосомами X и Y. Взяв имя своего племянника, Маргарет поступила на медфак в Эдинбурге, а затем, получив профессию, служила врачом на фронте, отличалась буйным нравом и то и дело участвовала в дуэлях. Обман раскрыла служанка Бакли, омывая тело погибшего от дизентерии Джеймса-Маргарет, но историки подтвердили пол Барри лишь недавно, изучив архив писем ее семьи.

В 2007 году по всем американским газетам и телеканалам разлетелась история об Александре Кроссе, якобы домогавшемся 15-летней девушки. Ожидая обвинения, Александр провел в камере предварительного заключения десять дней, пока надзиратели не повели задержанных в душ, где и выяснилось, что мистер Кросс — женщина. Непонятно, зачем Элейн Энн изменила данные водительского удостоверения, но удивительнее тут другое: та самая несовершеннолетняя девушка во время дачи показаний заявила, что во время половых связей у нее не возникало никаких сомнений в том, что Кросс — мужчина.

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Пироаркада

Издатель/разработчик
Doublesix Games

Похожесть
Crimsonland
Alien Breed
Alien Swarm

Платформы
PC, PS3

Сайты игры
www.burnzombieburn.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно:
2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Пособие для начинающих пироманов

Алексей Макаренков

Одним из самых удивительных пироманов за всю историю человечества был, безусловно, француз Жан Батист Мурон. Начав свою «огненную» карьеру в четырнадцать лет, к своим шестнадцати годам (на дворе тогда стоял 1776 год) он совершил более ста поджогов. После чего был пойман и заточен в тюрьму на срок... сто лет и один день.

Если бы судья знал, что Мурон не только переживет всех присутствующих в зале суда, но еще и выйдет на свободу, полностью отбыв срок наказания, то, скорее всего, Жана Батиста сразу бы отправили на эшафот. Но судьба сложилась так, что едва передвигающийся сташестнадцатилетний старик покинул тюрьму. Что самое интересное: перед тем как отправиться на небеса, «горячий» старец, по слухам, успел совершить еще парочку небольших поджогов.

Окажись на скамье французского правосудия не Мурон, а Брюс — главный герой игры **Burn Zombie Burn!**, его послали бы на каторгу не на сто, а на целую тысячу лет. Потому что Брюс жжет с чувством, с расстановкой, не останавливаясь почти ни на секунду. Правда, назвать Брюса законченным пироманом язык не поворачивается, ведь все его огнепоклоннические интересы ограничены... огромным стадом зомби!

Пламенный мотор

Именно на этой интересной склонности Брюса и построена вся игровая механика. Главного героя десантируют на небольшую арену и выпускают в загон целое стадо разношерстных мертвяков. Дружной воющей толпой зомби кидаются на Брюса. Поначалу кажется, что дело труба, ведь из оружия у нашего альтер эго лишь пистолет да факел. Уложить ораву нежити из нагана совершенно невозможно, но быстро выясняется, что зомби превосходно горят.

Даже не горят, а прямо-таки полыхают. Стоит ввинтиться в толпу, помахать вокруг зажженной палкой, и огонь начинает перекидываться с зомби на зомби, как верховой пожар. И вот уже колченогая кодла оседает тлеющими головешками на землю. А ей на смену из-под земли прокапывают себе дорогу все новые и новые трупы.

Впрочем, махать факелом до посинения не придется. Через некоторое время вам начнут подкидывать более мощное оружие. Скажем, «Узи» или двустволка за раз запросто выносят с десяток зомби, гатлингом можно прорубать в стройных рядах нежити огромные бреши, а с появлением огнемета вы сможете устраивать настоящие встречные палы, тормозящие зловонную толпу.

Брюс — писаный красавчик. Жаль, что в разгар боя рассматривать его задорный чуб и сочную гавайку совершенно некогда.

Все жизненные интересы Дейзи — подруги Брюса — сводятся к жеванию жвачки на сиденье розового кабриолета. Вопросом, стоит ли защищать такую бестолочь, задаешься уже после первого раунда.

Газонокосилка крошит зомби в промышленных масштабах. Главное не забывать про тыл: зомби — мастера по подкрадыванию сзади.

Верховой пожар охватил несколько гектаров зомби. Предположительно, возгорание было вызвано антропогенным фактором.

Вся братва — в дрова

Помимо огнестрельного оружия в арсенале Брюса есть и другие антизомбийные средства. Герой с веселым улюлюканьем подрывает динамитом до сотни трупов за раз, меткими выстрелами детонирует расставленные по уровню канистры, делает толпе зомби интимную стрижку при помощи газонокосилки, устраивает мастер-класс по фигурному выпиливанию органов бензопилой. Если пользоваться оружием с умом, то можно проводить хитроумные комбо — только так можно заработать дополнительные очки, получить редкие достижения, а при удачном стечении обстоятельств — зачистить от зомби весь уровень разом.

Мертвяки тоже не лыком шиты. Среди них встречаются подвиды, способные доставить немало неприятностей главному герою. Одни зомби оборудованы шлемами и их приходится долго жечь из огнемета и только потом расстреливать в упор из шотгана. Другие прикрываются канализационными люками, и их иначе как с тыла не возьмешь. Есть даже настоящие зомби-гиганты, и этих нужно заманивать на динамитные поля: если не успеть вовремя, мертвяк-гаргантюа развернется филейной частью и выпустит струю удушливого горючего газа, снимающего чуть ли не всю полоску здоровья за раз. Когда же на сцену выпорхнут зомби-волочковы, наряженные в розовые балетные пачки, придется расчехлять бейсбольную биту.

Проблема зомби в средней полосе

К сожалению, весь этот развеселый зомби-балаган омрачен несколькими серьезными недостатками. Начнем с того, что в Burn Zombie Burn! нет сингл-кампании как таковой: ни сюжета, ни интриги, ни эволюции главного героя. В игре всего два режима.

В Arcade вы просто зачищаете на выбор одну из шести доступных арен, выполняя попутно ряд примитивных заданий — просто выжить, продержаться определенное время или защитить подружку Брюса, Дейзи. Блондинка в розовом платьице сидит в розовом кабриолете, надувает пузыри из розовой жвачки, и ей совершенно наплевать на прущих на нее зомби. Защищать несчастную от агрессивно настроенных мертвяков весело первые два-три раза, после этого хочется самому покрошить амебовидную красотку в мелкий винегрет.

Режим Challenges более увлекателен. Здесь нам предлагают пройти подряд несколько миссий, некоторые с весьма хитрыми правилами. Дробить черепа мертвяков исключительно при помощи биты... Сражаться с зомби в темноте, освещая себе путь телами мертвяков... Высасывать у зомби мозги, чтобы затем отвлекать этим деликатесом другую нежить... Защищать от посягательств трупов плюшевого мишку Тедди (к слову, это куда веселее, чем охранять Дейзи)...

Но и в этом случае все действо происходит на одних и тех же картах, в окружении одних и тех же зомби, которые убиваются одним и тем же оружием и одними и теми же приемами. Какой-то особо вдумчивой тактики в игре нет. Да, разные виды зомби лучше всего убивать разными способами. Вот только почти на всех уровнях мертвяки прут сплошной гомогенной массой, против которой работает ровно один прием — поджечь всех, рвануть динамитом, расстрелять остатки из гатлинга. На более детальную стратегию просто нет времени.

Завершает парад игровых уродств кособокое управление. Изначально игра вышла на PlayStation 3, все управление затачивалось под геймпад, на котором играть действительно довольно удобно. Вот только большая часть PC-игроков будут проходить Burn Zombie Burn! при помощи клавиатуры и мышки, и здесь их поджидает неприятный сюрприз.

Разработчики не стали усложнять себе жизнь и менять механику контроллера. В результате при помощи мыши вы управляете не прицелом, а — внимание! — вращением героя вокруг своей оси. Это мало того что неудобно, так еще и напрочь лишает вас возможности точно навестись на цель. Приспособиться можно, но на PC все-таки принято не вращать персонажа, а наводить на врага прицел. А его в игре вообще нет.

■■■

За Burn Zombie Burn! обидно вдвойне. Интересная игровая механика с массовым подпаливанием зомби, яркая и веселая графика, нестандартная идея — все это наповал убито кособоким управлением (речь о PC-версии, на PS3 с управлением все в порядке) и монотонным геймплеем. Что помешало разработчикам сделать полноценную однопользовательскую кампанию с сюжетом и нормальными, большими уровнями — непонятно. Но факт остается фактом — игра надоедает буквально за час-полтора. За это время, правда, можно сжечь не одну тысячу зомби. Жан Батист Мурон остался бы доволен... ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Оправданность ожиданий: 50%

Дождались?
Воплощение мечты любого зомбифила и пиромана. Для всех прочих — развлечение максимум на один вечер.

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	5

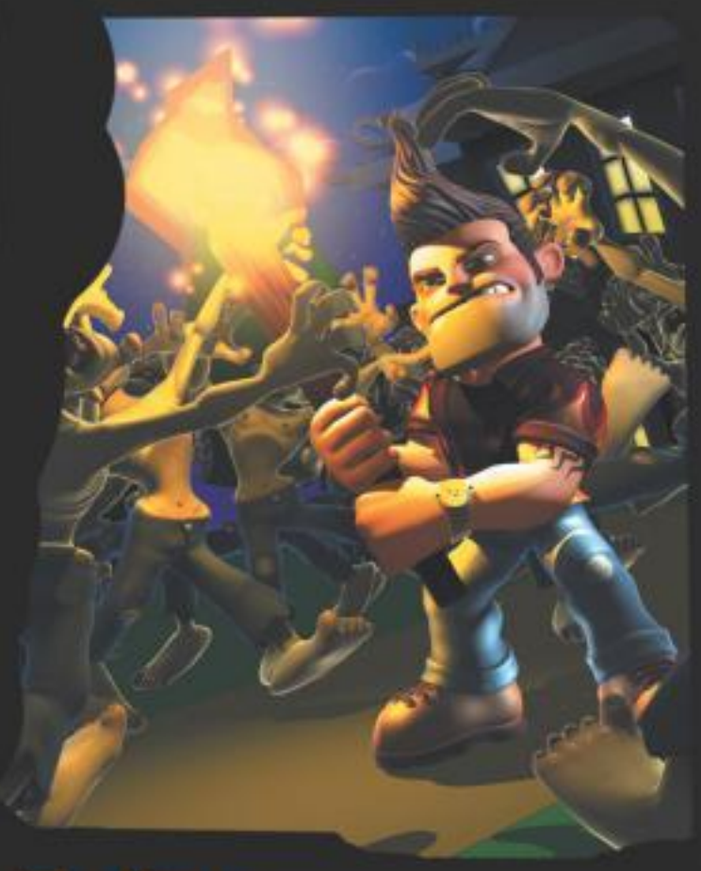
Рейтинг

6,0

«Выше среднего»

Алексей Макаренков

Спички детям — не игрушка!



Необычные факты об огне, о которых не знают даже Брюс и Дейзи

Жаркий персонаж

Согласно опросам игроков, самым огненным персонажем компьютерных игр является Пиро из Team Fortress 2. Этот господин в химзе и противогазе жжет постоянно. Особенно эффективны и эффектны его удары в спину при помощи «Дожигателя» (критический урон). Кстати, есть ряд косвенных фактов, которые указывают на то, что Пиро (единственный персонаж игры, лицо которого всегда скрыто) — женщина.

Пламенный мотоциклист

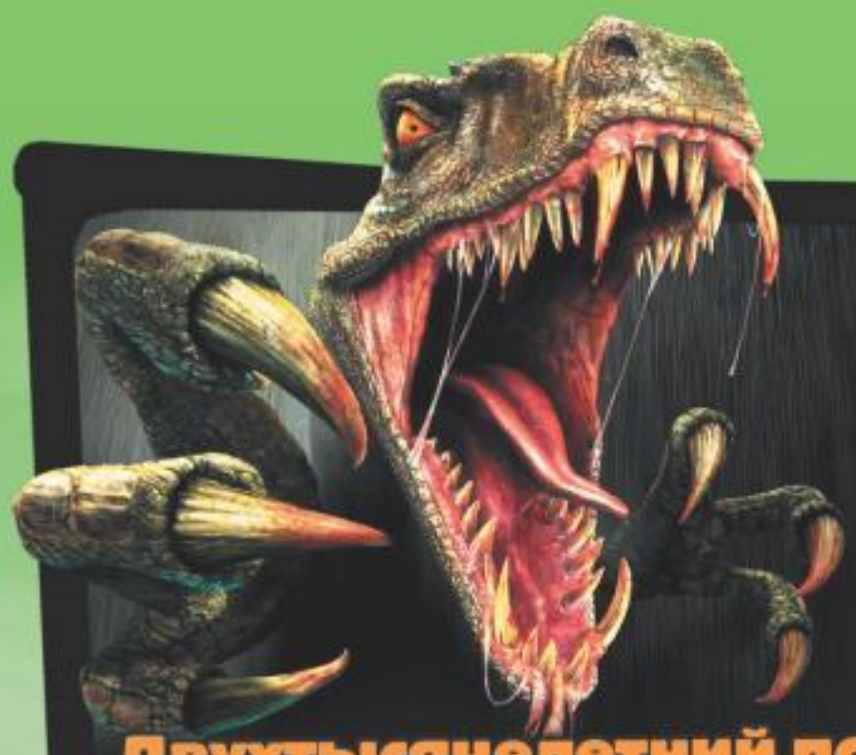
В 1973 году немецкий мотогонщик Юрген Баумгартен умудрился промчаться на своей «Ямахе» через тридцатиметровый огненный коридор, который был специально запален для исполнения трюка. Температура внутри коридора достигала 1500 градусов. Не забываем, что мотоцикл ехал не на честном слове, а был заправлен бензином, который в любой момент мог воспламениться. Юрген немного обгорел, но в целом все закончилось благополучно. Несколькими годами ранее аналогичный трюк в исполнении английского гонщика привел к летальному исходу.

Огненная свадьба

Ральф Дилл, пожарный из Джорджии, организовал свою свадьбу в... подожженном здании. Сам Ральф, его жена, священник и большинство гостей были одеты в огнестойкие костюмы и каски, лица людей закрывали специальные маски. Во время всей церемонии специальная бригада пожарных поливала присутствующих из огнетушителей, чтобы костюмы не расплавились. По некоторым данным, невеста была не в восторге от идеи своего будущего мужа, но Дилл считал, что его жена обязана знать, в каких условиях ему приходится работать.

Сгореть дотла

Одним из самых страшных городских пожаров считается пожар 1666 года в Лондоне. Он длился не так уж и долго — четыре дня, но за это время сгорело более тринадцати тысяч домов, при этом погибло почти двести тысяч человек. Главной причиной такой масштабной катастрофы принято считать соломенные крыши, которыми в Лондоне были покрыты большинство домов того времени. Но имеются данные, которые указывают на то, что во всем виноваты пожарные службы того времени — в первый день пожара они почти не пытались потушить огонь.



Двухтысячелетний пожар

Сколько может длиться пожар? Неделю? Месяц? Год? Сейчас многие знают, что торфяники способны тлеть даже под снегом, а на полное их выгорание может уйди несколько лет. Но что такое «несколько лет» по сравнению с тысячелетиями? Первое упоминание о пожаре в урочище реки Кухи-Малик (протекает на территории современного Таджикистана) датировано первым веком нашей эры. Об этом возгорании писал еще Плиний Старший. На самом же деле ученые предполагают, что этот пожар вполне может длиться и несколько десятков тысяч лет! Ведь горит подземный пласт каменного угля, доступ кислорода минимален — уголь, по сути, медленно тлеет, на полное выгорание пласта нужно чудовищное количество времени.

Антропогенный фактор?

В новостях нам постоянно рассказывают, что пожары на торфяниках возникают исключительно из-за антропогенного фактора, то есть из-за разгильдяйства человека. Разбили бутылку — и солнышко сфокусировалось на торфе; бросили окурок, спичку... На самом деле торф вполне может самовозгораться. Внутри торфяных пластов постоянно идут экзотермические процессы окисления — температура вполне может подняться до температуры воспламенения. В одном СМИ правы — в 99% случаев виновником пожаров является именно человек, а вовсе не естественные окислительные процессы.

Гори все ярким пламенем

В 391 году группой религиозных фанатиков была сожжена Александрийская библиотека. Были уничтожены ценнейшие труды того времени по биологии, математике, географии, истории... Причина поджога была банальна — якобы наука противоречит Священному Писанию.

Солнце на Земле

На вопрос «где температура самая высокая?» большинство людей не смущаясь отвечают: на поверхности Солнца. На самом деле Солнце не такая уж и горячая звезда, да и температура в ее ядре значительно выше, чем на поверхности (около 6000 градусов). Для примера: самая высокая температура, которую когда-либо удавалось получить человеку, — 500 млн градусов Цельсия. «Подогрев» в реакторе «Токамак» осуществляли физики Принстонской лаборатории плазменной физики. Ну а если пытаться найти самую высокую температуру во Вселенной, то разыскивать нужно, скорее всего, где-то в квазарах — их температура предположительно может достигать нескольких миллиардов градусов.

Холодный огонь

Огонь совсем не обязательно должен быть горячим. Многие вещества горят при температурах, близких к комнатной, а иногда и еще ниже. Самый известный пример — холодный огонь при горении этилового эфира борной кислоты, который некоторые доморощенные фокусники получают и в домашних условиях, смешивая борную кислоту (одна часть), этиловый спирт (десять частей) и серную кислоту (одна часть). Настоятельно рекомендуем вам не химичить дома — подобные выкрутасы лучше проводить внутри вытяжного шкафа и при тщательном надзоре химика-профессионала.

Огненная Земля

Вопреки расхожему мнению, на архипелаге Огненная Земля нет ни одного вулкана. Вообще. А название свое архипелаг получил из-за ошибки Магеллана, который в ночи увидел на берегу множество огней и решил, что это именно вулканы. На самом же деле это были всего лишь костры индейцев.

Алексей Моисеев

ЖАНР
ДВУХМЕРНЫЙ ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
KLEI ENTERTAINMENT
ПОХОЖЕСТЬ
THE DISHWASHER: DEAD SAMURAI
MURAMASA: THE DEMON BLADE
CASTLE CRASHERS
МУЛЬТИПЛЕЕР
КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
WWW.SHANKGAME.COM

Shank

УНОСИ-ГОТОВЕНЬКОГО

Недаром слово **Shank** так созвучно русскому «шинковать», хоть и переводится оно совершенно по-другому. Если хотите, рассмотрите в этом божий промысел или посчитайте простым совпадением, но именно это буквосочетание идеальным образом передает суть новой игры не слишком известной конторы **Klei Entertainment**. В ней вам предстоит узкими, длинными и не очень аккуратными полосками нашинковать примерно полтысячи бандитов. В роли шеф-повара выступает сам Шэнк, подозрительно похожий на карикатурного Маркуса Феникса.

Shank Shank Shank

При первом взгляде на Shank в игру очень хочется влюбиться сразу же и бесповоротно. Ну как можно пройти мимо жестокого кровавого экшена, выполненного в стиле культового в определенных кругах мультсериала «Самурай Джек»? Шэнк с перекошенным от злобы лицом колет гадов ножами, пилит бензопилой, засовывает им гранаты в глотку, расстреливает из пистолетов в воздухе, лупит их об пол и разрубает пополам мечом. Кровищи, как и положено, льется столько, что даже графиня Елизавета Батори закатила бы глаза от удовольствия. Причем рисовали все это профессиональные аниматоры, а потому все движения Шэнка выглядят максимально стильно и четко.

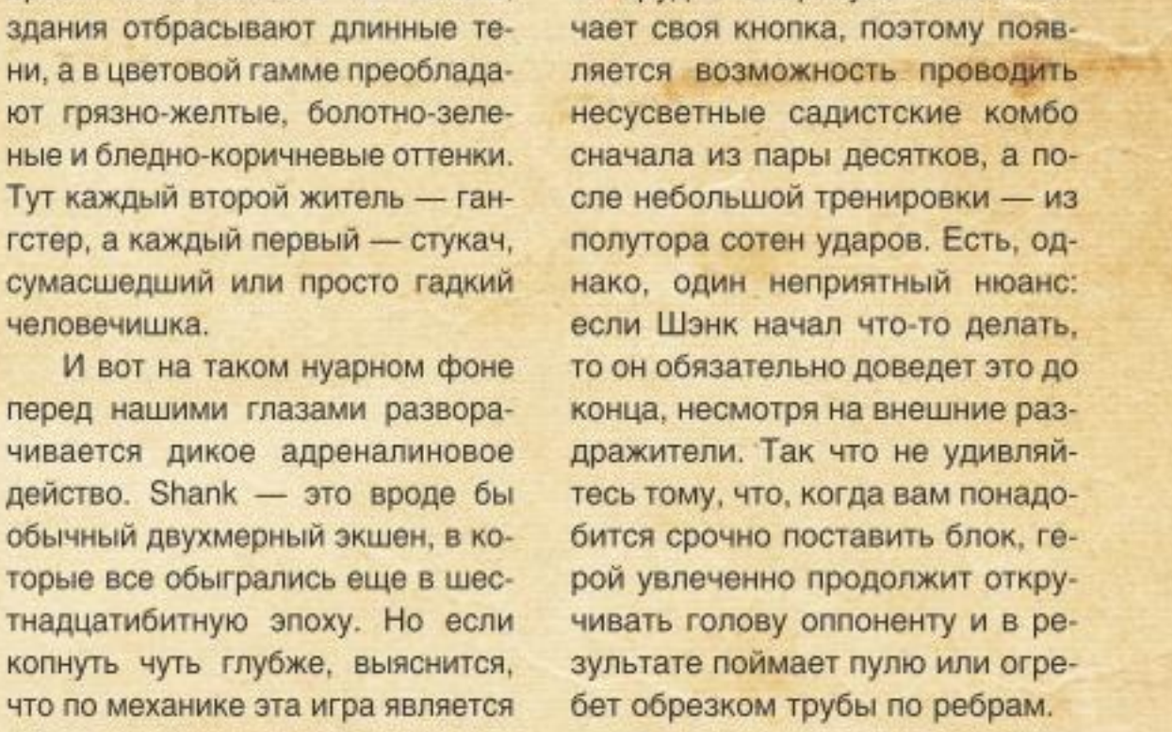
Так можно сказать вообще обо всей игре. По ощущениям она как никогда близко подошла к хорошим мультфильмам или даже комиксам. Нарисовано без лишних деталей, но при этом в каждом кадре есть все необходимое, чтобы проникнуться происходящим. В подобных проектах обычно совсем не уделяется времени проработке окружения, бэкграунда, истории и мира, в котором все происходит. Нельзя сказать, что Shank добился на этом поприще каких-то героических успехов, но зато он умудряется без лишних слов, одними образами, поведать игроку, в какой недружелюбной атмосфере все происходит. Здесь время остановилось на закате, здания отбрасывают длинные тени, а в цветовой гамме преобладают грязно-желтые, болотно-зеленые и бледно-коричневые оттенки. Тут каждый второй житель — гангстер, а каждый первый — стукач, сумасшедший или просто гадкий человечишка.

И вот на таком нуарном фоне перед нашими глазами разворачивается дикое адреналиновое действо. Shank — это вроде бы обычный двухмерный экшен, в которые все обыгрались еще в шестнадцатибитную эпоху. Но если копнуть чуть глубже, выяснится, что по механике эта игра является слегка упрощенной и плоской версией **Devil May Cry** или **Bayonetta**. Герой может одновременно использовать три вида оружия: легкие и быстрые ножи, что-нибудь огнестрельное и одно из медленных, но особо травматичных приспособлений для нанесения тяжких телесных повреждений.

Весь сок в том, что за каждое из орудий смертоубийства отвечает своя кнопка, поэтому появляется возможность проводить несусветные садистские комбо сначала из пары десятков, а после небольшой тренировки — из полутора сотен ударов. Есть, однако, один неприятный нюанс: если Шэнк начал что-то делать, то он обязательно доведет это до конца, несмотря на внешние раздражители. Так что не удивляйтесь тому, что, когда вам понадобится срочно поставить блок, герой увлеченно продолжит откручивать голову оппоненту и в результате поймает пулю или огребет обрезком трубы по ребрам.

Правда, к подобной нерасторопности Шэнка быстро привыкаешь и начинаешь просчитывать атаки наперед. На экране в этот

Никогда еще мы не видели такой идеальной иллюстрации к слову «мясо». Босс, кстати, мясник.



Как в старых играх жанра beat 'em up, игра заботливо выводит на экран имя каждой вашей жертвы.

По взгляду этого горячего мучачо очевидно: сейчас Шэнку будет очень больно.

Знаете, почему у Шэнка бандана красная? Потому что она пропитана его собственной кровью. Кроме шуток.

момент творится натуральная резня. Сделать серию выпадов ножами, одной рукой пригвоздить противника к полу, другой — расстрелять наступающих с противоположной стороны экрана бандитов, распилить лежащего под вами гада бензопилой, ей же подбросить ближайшего гангстера в воздух и выпустить в него полную обойму из «Узи», достать мачете и расшвырять окруживших врагов по сторонам, а самому наглому верзиле заехать в глаз кулаком, обмотанным пудовой цепью... Одним словом, руки после игры в Shank трясутся, как у человека, только что прошедшего «Байонетту» на максимальном уровне сложности.

Особенно после боев с боссами. У каждого из них, как и положено, своя слабость, а ваша задача эту слабость отыскать и нещадно эксплуатировать до полной и безоговорочной победы, попутно уворачиваясь от злобных выпадов мафиози-переростков (как, мы разве еще не сказали, что Шэнк мстит мафии за смерть подружки?). Первого же детину надо заставлять стучаться лбом о стену и потом пилить ему темечко бензопилой, а мясника, к примеру, нужно душить цепью с крюком после того, как он зацепится им за одну из освежеванных туш, свисающих с потолка.

Shank Your Booty

Строго говоря, все, что есть в Shank, мы уже видели в прошлогоднем **The Dishwasher: Dead Samurai**. Там тоже, если помните, самурай с тесаком кромсал на кровавые ошметки всевозможных темных личностей. И как и в той игре, у Shank та же главная проблема: однообразность. Да, все, что написано в первой части нашей рецензии, звучит как влажный сон любителя слэшеров и кровавых экшенов. И это действительно так — заложенный в игру потенциал даст сто очков вперед многим тайтлам из PSN и Xbox Live. Проблема в том, что фантазии авторов не хватило на то, чтобы этот потенциал раскрыть. Если не считать боссов, разработчики не придумали ни одной действительно интересной ситуации. А те, что придумали, лучше бы не придумывали вовсе (всем, разбившим геймпад в эпизоде со случайно падающими ракетами, выражаем наши искренние соболезнования).

На протяжении всей игры вы преодолеваете одни и те же препятствия и убиваете меняющихся внешне, но одинаковых по поведению врагов. Увеличивается их число, возрастает до запредельных высот количество нажатий на кнопки в секунду, но в какой-то момент ловишь себя на мысли, что проделываешь все это автоматически, как обезьяна. Адреналин хлещет, глаза выпучены, геймпад трещит, а эмоции где-то ближе к последней трети игры куда-то испаряются.

Наверное, именно поэтому игру сделали такой короткой: она без лишней суеты проходится за три часа. Еще часок можно убить на куцый кооперативный режим (причем только за одной консолью, без онлайна), который, с одной стороны, очень интересный, а с другой — крайне короткий и со скучными боссами, все отличие которых от обычных состоит в увеличенной до безобразия линейке здоровья. Почему нельзя пройти вдвоем всю игру — загадка, покрытая запекшейся кровью.

■ ■ ■

Стоит ли на Shank тратить 15 долларов, которые за него просят? Сложный вопрос, однозначного ответа на который нет. Игра-то получилась хорошая, но в то же время чересчур короткая и однообразная. Разработчики даже не потрудились подкинуть традиционных для подобных игр режимов, способных продлить удовольствие (сражение со всеми боссами подряд на одной линейке здоровья или, скажем, бесконечную войну с рядовыми противниками на выживание, как в **Left 4 Dead 2**). Поэтому правильный ответ, скорее всего, будет таким: если не жалко — тратьте. Свою порцию удовольствия от замечательного художественного стиля игры и от ураганных схваток вы непременно получите. Просто не ждите от Shank слишком многого. ■

Реиграбельность
Классный сюжет
Оригинальность
Легко освоить
Оправданность ожиданий: 70%

Дождались?

Красивый, стильный и очень кровавый двухмерный экшен, неспособный, к сожалению, увлечь надолго.

Рейтинг

Геймплей: 7
Графика: 8
Звук и музыка: 8
Интерфейс и управление: 8

7,5

Хорошо

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Пошаговая стратегия

Издатель/разработчик
Stardock Entertainment

Похожесть
Sid Meier's Civilization
Master of Magic

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Сайт игры
www.elementalgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

ELEMENTAL
WAR OF MAGIC
ЭЛЕМЕНТ НЕОЖИДАННОСТИ

Кирилл Волошин

Elemental: War of Magic напоминает известного музыканта, приезда которого поклонники ждали целый год. Вот они, счастливые, приодевшиеся, с цветами и плакатами, выстроились на перроне перед вагоном кумира. А он вывалился оттуда пьяный, рухнул на стоявших в первых рядах, выплеснул на них содержимое вчерашнего застолья и, наконец, повиснув на плечах охранников, исчез в утробе присланного за ним «кадиллака».

Elemental: War of Magic действительно ждали, и это еще мягко сказано — мы с нетерпением предвкушали едва ли не лучшую за последнее время пошаговую фэнтези-стратегию, сочетающую элементы **Master of Magic**, **Sid Meier's Civilization**, **Total War**, **Master of Orion** и даже, местами, **Spore**. Разработчики наобещали целый самосвал: 10 фракций, схлестнувшихся за господство на огромных картах, возможность основать собственную династию, строить города, развивать героев, выполнять сотни квестов, вести дипломатические переговоры, изучать технологии. А еще — пошаговые бои, где местность влияет на характеристики атаки и защиты, тотальный микроменеджмент, кампания с увлекательным сюжетом и режим «песочницы»…

Фигаро там, Фигаро тут!

Если вы думаете, что мы вот-вот скажем нечто вроде «так вот, товарищи — нас обманули!», то спешим заверить: напротив, большинство обещаний авторы выполнили. Другой вопрос — как. Впрочем, поначалу все радует. Основным режимом является свободная игра, именно здесь открываются наиболее заманчивые перспективы (поставляемая в комплекте сюжетная кампания, предупредим сразу, скорее напоминает неловкий обучающий режим).

Во-первых, у каждой фракции есть плюсы и минусы: одна империя, например, изначально быстрее производит металл, но хуже обучается новым наукам. В свою очередь, главный герой — лидер фракции — может оказывать на подчиненных как положительное (увеличивать мораль своей армии), так и отрицательное (например, снижать скорость возведения построек в городах) влияние. Более того, аватара можно создать с нуля, лично определив набор его характеристик, талантов и слабых мест.

Во-вторых, победить можно четырьмя разными способами: разбить всех конкурентов, выполнить главный квест, изучить супермощное заклинание или заключить нужный политический союз.

Эти разноцветные сияния исходят от магических кристаллов: чем больше мы их контролируем, тем мощнее некоторые заклинания.

В любом случае для достижения успеха приходится действовать по принципу «Фигаро там, Фигаро тут». Прежде всего нам приходится заниматься привычной глобально-ролевой чепухой: мы исследуем территорию, выполняем квесты, нанимаем новых героев (они могут путешествовать самостоятельно или влиться в армию аватара), ищем сокровища, захватываем вражеские поселения, прокачиваемся — продолжить список дел вы без труда сможете самостоятельно. Воевать можно как на глобальной карте (в этом случае результаты сражения подсчитываются автоматически), так и в тактическом режиме, с шестиугольниками и пошаговыми боями.

Иду на вы

Другая важнейшая составляющая — расширение собственных владений. Специальные юниты (пионеры) основывают города, а затем мы последовательно отстраиваем их. Там же обучаются войска, восстанавливают силы и закупают новые шмотки герои, начинаются торговые пути, по которым можно запускать караваны. По мере увеличения числа жителей город не просто растет в уровнях и приносит большие дивиденды, но и физически расширяет свои границы — совсем как в классических версиях Civilization.

Наконец, нужно постоянно из-

Игра, конечно, выглядит стильно, но и тормозит порой совершенно неприлично.

Едва ли не единственное, чем «злые» фракции отличаются от «добрых»: земли, попадающие под их контроль, мрачнеют и темнеют на глазах.

учать новые технологии и заклинания. Магические фокусы — по аналогии с Master of Magic или **Age of Wonders** — являются если не главным, то уж точно одним из самых весомых аргументов в геополитике и на поле боя. Так, можно призывать в армию элементалей различных стихий, накладывать защитные чары на свои города, телепортировать героя подальше от врагов…

Технологии, в свою очередь, делятся на пять веток и в основном сводятся к разблокированию новых построек и юнитов экономической, военной или магической направленности. Самое интересное — ветка «Приключения». Чем активнее мы ее изучаем, тем больше на карте становится монстров, заданий и сокровищ. А главное — постепенно открываются новые этапы ключевого квеста, выполнив который можно закончить игру.

На месте и возможность завести семью, и основать славный род (разрешается жениться, родить и вырастить детей, после чего — отдать дочурку замуж за принца соседней фракции, а сына записать в рекруты), и редактор юнитов, в котором можно изменять экипировку и внешность практически любого вида войск.

Пошаговая недоступность

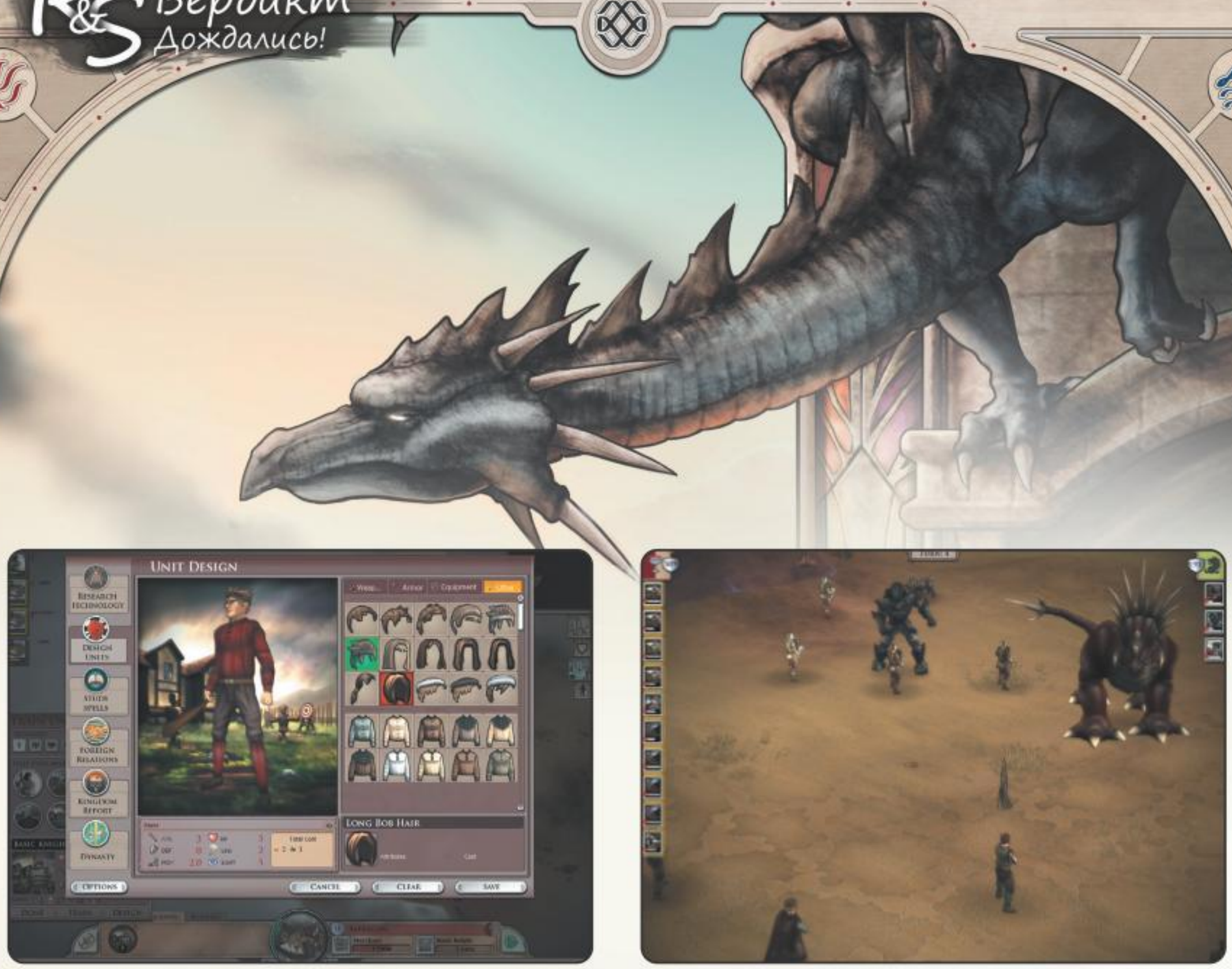
Казалось бы, вот он рай. Но с Elemental: War of Magic, к сожалению, произошла история, которые обычно принято рассказывать про восточноевропейских разработчиков: авторы прогнулись под гнетом собственных идей и не сумели толком отладить получившуюся конструкцию. Начать с того, что в War of Magic фактически нет баланса. На нормальном уровне сложности AI совершенно не сопротивляется (что, конечно, не нормально!), а на высшем лишь делает вялые попытки: вражеские герои и монстры атакуют очень редко и непоследовательно, и в итоге автор этих строк умудрился уничтожить первую конкурирующую фракцию примерно на десятом ходу силами четырех бойцов. Соответственно, играть интересно только поначалу, когда еще задумываешься, по какому пути развиваться. А дальше можно, не глядя, изучать все технологии подряд и заказывать первых попавшихся бойцов без всяких посиделок в редакторе. Какой смысл увеличивать мощь и защиту бойцов, платить за них больше, если и базовых параметров хватает для маленькой победоносной войны? Главное — объединять бойцов в группы, в которых их урон и здоровье суммируются; учитывая, что враги этим приемом практически не пользуются, он быстро превращается в узаконенный чит.

Дела и заботы

Кроме того, ваши армии и герои качаются неприлично быстро. Огромное количество слабеньких монстров делают свое дело: за несколько сражений самые дешевые отряды крестьян становятся убойной силой. Усложнить игру могла бы обещанная необходимость жертвовать часть своей магической энергии на строительство городов и обучение магии других героев.

Такая возможность действительно есть, но мучительными дилеммами и не пахнет: израсходованная на строительство города единица маны восстанавливается уже на следующий ход. В итоге, чтобы получить от игры хоть какое-то сопротивление, приходится лично создавать героя-аватара и наделять его всеми возможными отрицательными качествами.

Есть и другие, не менее губительные проблемы в механике. Пошаговые бои почти лишены тактики, а компьютерный противник ведет себя как зомби: прет напролом к герою, игнорируя все вокруг. Маги поначалу бесполезны, а потом, наоборот, чрезмерно сильны, дипломатия получилась лишней и куцей. Отличий между государствами на деле оказалось слиш-



Здесь можно настроить даже внешность своих юнитов, но интерес к этому быстро пропадает: хвастаться мечником-панком в сингле не перед кем.

Если в других стратегиях полагаться на автобой слишком рискованно, то тут, наоборот, автоматический расчет результатов сражения очень часто спасает даже в проигрышных ситуациях.

ком мало, а те, что есть, можно запросто игнорировать, ведь тактика «спокойно копи силы и разноси в щепки все, что движется» срабатывает в любом случае.

Интересных юнитов тоже почти нет, зато у всех фракций есть примерно одинаковые толпы клонов, различающиеся максимум на один-два пункта характеристик. Уникальные способности есть только у редких спецюнитов (например, у драконов), а тех лишь несколько штук на всю игру — погоды они явно не делают. Тут-то по идее мог бы пригодиться фирменный редактор бойцов, но его единственная полезная функция — сменить воинам обмундирование и оружие — не слишком-то меняет ситуацию, учитывая описанные выше проблемы с балансом.

Наконец, War of Magic просто-таки отвратительно оттестирована и оптимизирована — настолько отвратительно, что многие западные рецензенты начинают говорить про баги, вылеты и ошибки интерфейса еще до того, как начинают рассказ об игре. Мы, наученные опытом **Disciples 3**, **S.T.A.L.K.E.R.** и прочих «**Дальнобойщиков 3**», не будем реагировать настолько бурно, но вы, пожалуйста, учтите — даже на момент сдачи данной статьи, после пятого по счету патча, играть в Elemental все еще было мучительно больно.

■■■

Безусловно, в War of Magic заложен богатейший потенциал: разработчики сумели реализовать в игре просто-таки неисчислимое количество функций и приятных мелочей. Однако какой в этом прок, если в одиночные режимы играть попросту неинтересно, а в многопользовательские — издевательски сложно из-за багов?

Смешно и грустно видеть, как такие детсадовские ошибки допускает компания Stardock — ведь именно эти люди два года назад разработали «Билль о правах PC-игроков», второй пункт которого гласит, что «игрок имеет право требовать, чтобы игра попадала к нему в полностью готовом виде». А теперь вот Бреду Уорделлу, руководителю компании, приходится отстранять сотрудников от работы, неловко извиняться и пользоваться исконно русскими отговорками вроде «мы хотели как лучше» и «скоро обязательно все исправим» Ну что тут скажешь? До встречи в следующем патче, мистер Уорделл! ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✗

Оправданность ожиданий: 50%

Дождались?
Американцы из Stardock Entertainment перенимают русскую моду выпускать сырые пошаговые стратегии, напоминающие полуфабрикаты для будущих хитов.

Геймплей	7
Графика	7
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	4

Рейтинг
5,0
«Средне»

РЕКЛАМА

RAPPELZ

Скрытый Мир

Издатель Gala-Net Inc. **Издатель в России/локализатор** NIKITA.Online **Разработчик** Gala Lab Corp **Бизнес-модель** Условно-бесплатная **Сайт игры** RZonline.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
НЕОБХОДИМО: 800 МГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Руки прочь от ведьминой власти!

Корейская игра Rappelz стартовала в России в 2008-м. Основным ее отличием от остальных схожих проектов стала уникальная система приручения существ. К слову, система эта претерпела серьезные изменения в последнем дополнении «**Сага 7: Скрытый мир**», которому и посвящена данная статья, но об этом чуть ниже.

Итак, на выбор в Rappelz три расы: светлые Дева, темные Асура и Гая — люди, живущие в гармонии с природой. Определившись с классом (воин, маг, заклинатель существ), вы отправляетесь в увлекательное путешествие. За выполнение квестов и убийства монстров вы получаете не только очки опыта, но и очки профессий, необходимые для улучшения специальных умений. Кроме того, убитые монстры оставляют после себя так называемые лаки — частицы души. Их можно преобразовывать в осколки силы, которые уменьшают защиту врагов и дают игроку очевидные преимущества в бою.

Остальной игровой процесс — торговля, рейды и клановые войны. Торговля здесь базируется на собирательстве и ремеслах. Что же касается боевой составляющей игры, то помимо битв с монстрами, мы можем включить «агрессивный режим» и биться уже с «живыми» противниками. Также в игре есть межклановые битвы за подземелья, которые происходят здесь довольно регулярно.

Что нового?

В августе этого года было запущено масштабное обновление «**Сага 7: Скрытый мир**». Одним из самых важных нововведений стала система чарования карт существ, которая углубляет и усложняет развитие питомца. Если раньше у вашего питомца было всего три ступени эволюции, то теперь их восемь. Улучшаются они при помощи карт прирученных существ, того же вида. При удачном улучшении зверек будет становиться сильнее, получать новые навыки, слоты для украшений и артефактов, увеличивающих его характеристики, и даже менять внешность. В чаровании этих карт вам поможет специальный NPC, «ученый, улучшающий существ».

Следующие нововведение — скрытые подземелья. В них обитают монстры значительно сильнее обычных. Убить их сложнее, но и опыта они приносят больше. Такие области появились в Кристальной Долине, Храме на Плато Палмир, Эль Кассии, Храме Древних, Тени Черного Дракона и Сердце Песчаного Дракона. На входе в подобное подземелье вас ожидает монстр-привратник. Пройти мимо такого гибрида коалы, единорога, орла и белки, которого местные кличут попросту «карбункул», просто так не получится, сначала придется взять над ним верх. Неожиданность и конфузность сей ситуации заключается в том, что он не может вас атаковать. Все, что ему доступно — это позорное бегство. После того как вы заловите и прикончите монстра, портал откроется ровно на десять минут, после чего закроется и около него появится точно такой же монстр.

Не пинай малыша!

Высокоуровневым персонажам тоже дали повод для радости. В игре появилась новая локация «Туманный остров» с новыми монстрами и боссами.

«Скрытый мир» таит в себе и новую опасность: в Rapplez появилось существо, которое грозится поспорить за звание сильнейшего с самим Белым Драконом. Имя ему Живая Броня. В последующих двух своих эволюциях он переименовывается в Рыцаря Смерти, а в дальнейшем в Тирана Смерти. Совладать с таким верзилой будет по плечу не каждому.

В качестве бонуса разработчики расширили возможности кастомизации персонажей. Местный парикмахер обучился пяти новым укладкам и закупил красок для волос в количестве аж тридцати четырех штук. К новой прическе нам предоставляют на выбор новые декоративные очки. Мотоциклетные, гипнотические, с усами и клювами, монокли и другие, стильные и не очень. Выбор за вами.

* * *

Истинно корейская MMORPG, обладающая одним неоспоримым достоинством: только здесь вы за обеденный перерыв можете убить столько сказочных животных, сколько не под силу ни одному охотничьему кружку за все время существования.

R&S Вердикт
Дождались!

WORLD OF TANKS

Жанр
Мультиплеерный экшен

Издатель
Wargaming.net

Разработчик
Wargaming.net

Похожесть
Navy Field

Мультиплеер
Интернет

Сайт игры
www.worldoftanks.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

ТРИ ТАНКИСТА, ТРИ ВЕСЕЛЫХ ДРУГА

Илья Янович

«Ты можешь нацепить костюм и вежливо улыбаться, но от тебя всегда будет немного пахнуть жареной колбасой», — говорил Алек Болдуин стажеру-деревенщине Кеннету в сериале 30 Rock. Непростая компьютерная игра **World of Tanks** как раз напоминает такого вот сельского трудягу, пробившегося к верхам. Он красив, любезен и сдержан, но, кажется, в любую секунду может натянуть комбинезон и соломенную шляпу, а потом, усевшись на крыльце и прикусив соломинку, фальшиво набрынчать кантри на потертой гитарке. Это, впрочем, вовсе не значит, что с ним нельзя сыграть в гольф и обсудить курсы акций… но что это, шерстяные носки из-под туфель Сильвано Латтанци выглядывают?

Сами мы неместные

Желание **Wargaming.net** сделать игру именно про танки — и это несмотря на скептические смешки коллег по цеху сразу после анонса игры — по-человечески понятно. Танки — это круто. Они мощные, красивые, давят все подряд и нравятся мужчинам. Авторы к тому же явно чувствовали себя в своей тарелке: на их счету уже две игры про Вторую мировую (хорошая «**Операция «Багратион»**» и очень хорошая **Order of War**), и никто лучше них не рисует лесную советскую глубинку. Идея поместить танки в онлайн тоже понятна: там все предельно условно, есть свои и есть враги — а дальше только война! Кажется, лишь бы с танками было все в порядке.

А с танками-то все как раз прекрасно. Представлены практически все как немецкие, так и советские образцы времен Великой Отечественной, в том числе и прототипы, не попавшие в серийное производство. Модели — загляденье, физика танков — практически безупречная, точно чувствуешь каждый скрип гусеницы, каждый легкий сдвиг башни, а уж выстрелы-то такие, что, кажется, со стула упадешь.

Подобные впечатления от управления техникой не получить ни в Battlefield, ни даже в серьезных симуляторах типа «Балканы в огне»: в первом случае все слишком примитивно, во втором — топорно и скучно. Ближайший аналог, как это ни странно, полеты на баньши в **Halo** — дух захватывает!

При этом World of Tanks не какой-то мудреный симулятор, хотя аркадой игру тоже не назовешь. У танка есть условная полоска жизни, но куда важнее — как работают его запчасти. Вы можете подстрелить вражеской махине гусеницу, и танкетка встанет как вкопанная. Можете устроить пожар и ранить экипаж. Можете поломать орудие, и по вам просто-напросто не смогут стрелять. Наконец, недостаточно просто попасть по врагу, нужно еще и броню пробить, а для этого важно выучить слабые места каждой модели. То есть по механике вроде бы лучше и не придумаешь, она не слишком сложная, но в то же время достаточно глубокая и осваивается за десять минут.

Какой ты, на фиг, танкист?

Проблемы начинаются тогда, когда понимаешь, что вместо классического сетевого шутера авторы создали сложную экономическую модель, саму игру вроде бы оставив бесплатной. У вас есть ангар, где содержатся ваши танки, там же можно прокачивать экипаж, докупать запчасти, ставить вспомогательные модули (например, автоматические огнетушители или, не смейтесь, шоколад, который с удовольствием слопают бойцы), а после битвы — чинить свою машину и добирать комплект боеприпасов.

Сами танки бывают десяти уровней — соответственно, начинаете вы с самых низов, каким-нибудь жалким МС-1, который ездит не быстрее переходящей дорогу старушенции, пыхтит как паровоз и не способен никого поцарапать. Правда, опыт и деньги тут начисляются не только за убийства, но и за разведку, а если ваша команда победила — кусочек от общего пирога достанется и маленьким шустрым танкам-шпионам, подсвечивающим цель для своих хорошо вооруженных соратников.

К сожалению, чтобы накопить на более-менее серьезный танк, нужно провести не менее полусотни боев, где вас используют как мальчиков для битья. Как бы хорошо вы ни играли и какая бы прекрасная реакция и сноровка у вас ни была, пока ваши возможности зажаты немощной техникой, в World of Tanks вы — мусор под ногами. Это роднит игру с безликими корейскими MMORPG: чтобы начать получать удовольствие, необходимо потратить неделю на изнурительную прокачку. Или... раскошелиться. Среди внутриигровых валют есть золото, серебро и свободный опыт, и гораздо проще, конечно, купить все это за реальные деньги и не мучиться.

Wargaming.net обещали войны кланов с глобальной картой и макроменеджментом, но к релизу не успели.

К стандартным тактикам WoT в городских условиях добавляется еще и «высунуться из-за угла, выстрелить и спрятаться».

Выиграть захватом базы в World of Tanks считается пошлым предприятием, поэтому обычно тут стараются победить в бою.

Впрочем, даже если вы доберетесь до тяжелых танков — это еще не значит, что внезапно станет весело. Да, поначалу действительно интересно чувствовать себя королем, засев в какой-нибудь ИС-7 или «Маус»: расстреливать всех издалека, давить «малышню» гусеницей и спокойно переть напролом — одолеть вас может только артиллерия или такой же сверхтяжелый гигант, которому повезет чуть больше.

Но, побаловавшись пару часов с большой игрушкой, вы, скорее всего, заскучаете, а все потому, что бои, как правило, происходят по одной и той же схеме. Быстрые и слабые танки вырываются вперед, чтобы засветить вражеские цели для самоходных артиллерийских установок (геймплей за них чем-то напоминает стратегию: вы прячетесь в укромном месте и ведете огонь, взирая на карту с высоты птичьего полета), затем куда-нибудь к центру карты подтягиваются тяжеловесы в окружении танков поменьше и пять минут обмениваются снарядами с линией неприятеля.

Кто-то обязательно делает круг по периметру, добирается до оплота соперника, подрывает САУ и пытается захватить базу (дополнительное условие победы, если не получается просто всех перебить) — тогда, конечно, те, кого не добили в центре, разворачиваются и устремляются к дерзкому диверсанту.

Восточные сказки

А больше никаких режимов в игре и нет. Сервер автоматически укомплектовывает команды одним танком каждого уровня (впрочем, может немного «смухлевать» и разбалансировать, если в очереди недобор), и дальше двадцать железок разыгрывают описанный выше сценарий.

Карт — раз-два и обчелся, при этом все они, даже те, где события происходят на улицах города, подразумевают импровизированную толкучку. Уровни построены по принципу «вот тут деревья, тут вода, а тут горы — сражайтесь!», совсем не учитывается, что в современных сетевых экшенах должна быть хоть какая-то режиссура. Надо как-то негласно направлять действия игроков, продумывать возможные сценарии и создавать интересные условия. Конечно, обуздать танковую механику тяжелее, чем придумать что-то интересное, допустим, в **Team Fortress 2**. Но ведь до появления TF2 всем казалось, что в сетевых шутерах режиссуре вообще не место.

Но главные проблемы — в самом сердце World of Tanks: игра использует азиатский движок BigWorld, на котором работает еще двадцать одна… ну да, корейская MMORPG! И как бы «деревенщина» ни маскировался пиджаками и прическами, колбасой все равно пахнет. Танки застревают на неровностях и проваливаются в текстуры, иногда игра начинает тормозить, а разрушаемость, по поводу которой было столько разговоров, так и осталась где-то в планах: вы можете проехать через заборчик, повалить дерево и даже отсечь ровный кусочек от дома, но никакого интерактивного мира тут нет.

К WoT можно предъявить ту же претензию, что и к, вы удивитесь, **Transformers: War for Cyberton**: у вас под управлением смертоносные стальные машины, но этого практически не чувствуешь. Танк убедительно ездит и стреляет, но когда дело доходит до взаимодействия с миром — начинаются проблемы. Проезжать сквозь дома, ровнять с землей целые кварталы, завалить противников обломками, меся грязь, разогнаться и выстрелить по холмику, только чтобы посмотреть, как снаряд оставит на его месте дымящуюся воронку, — вот чего ждешь от танкового шутера в 2010 году.

■■■

А хотелось бы. В моменты, когда, засев в кустах с перебитой гусеницей, отстреливаешься от трех Т-34, целишься на глазок и сквозь мат молишься о том, чтобы не задела артиллерия, понимаешь, какой тут богатый потенциал заложен. Все-таки в мире действительно больше нет вменяемой современной игры про танки, и, возможно, через полгода-год, с выходом какого-нибудь масштабного дополнения, мы еще раз напишем о World of Tanks, и это будет уже совсем другая игра.

Благо у разработчиков грандиозные планы, и World of Tanks меняется буквально на глазах — в ближайшее время ожидаются новые фракции, глобальные битвы за контроль над картой Европы, новые режимы. Но сегодня, чтобы увлечься игрой надолго, нужно быть настоящим фанатом танков. Впрочем, как показывает статистика, таких фанатов хватает, а значит, у игры есть отличный шанс вырасти во что-то большее. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✗

Оправданность ожиданий: 75%

Дождались?

Сетевой экшен про танки с рядом серьезных недоработок: играть бесплатно довольно сложно, обещанных клановых войн пока нет, потенциал механики не раскрыт. Зато сами танки действительно удались.

Геймплей	7
Графика	6
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

Amnesia

— THE DARK DESCENT —

Теория ужаса, практика кошмара

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Хоррор

Издатель/разработчик
Frictional Games

Похожесть
Серия Penumbra
Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth

Платформа
PC

Сайт игры
www.amnesiagame.com/#main

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
1,5 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
Желательно:
3 ГГц, 2 Гб,
256Мб видео

Прочитай Борис Виан все наши превью по **Amnesia: The Dark Descent**, он написал бы, что эта игра «призвана поддержать в глубине наиболее закаленных душ дрожь неукротимого ужаса». Авторы промозглого северного хоррора **Penumbra** в своем новом проекте обещали устроить без малого революцию в жанре.

Предполагалось, что чахлый герой Amnesia, а вместе с ним и игрок, будет приравнен к трусливой половой тряпке, о которую игра вытирает ноги. Находясь всю дорогу в пограничном состоянии, герой должен был трепетать от страха, молить о пощаде, ползать на карачках, иногда терять сознание от ужаса, а оказавшись в темноте, медленно сходить с ума.

К сожалению (а для нервных и беременных — к счастью), в релизе все получилось не столь драматически. Никакой революции в жанре не случилось, но это вовсе не значит, что вам не будет страшно.

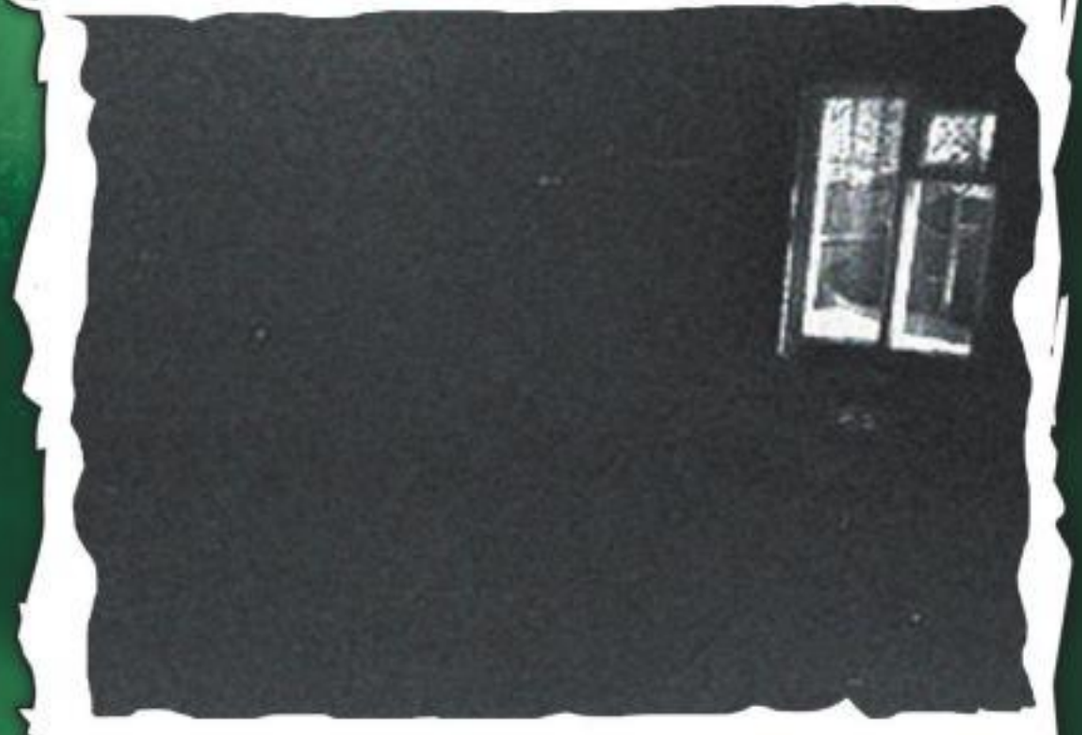
Красное на черном

Все вы уже знаете (мы не раз рассказывали об этом), что для Amnesia: The Dark Descent авторы придумали вроде бы простенькую, но крайне эффектную сюжетную завязку. Молодой человек Даниэль обнаруживает себя в полном беспамятст-

Жутковато, конечно, но, ей-богу, недавнее скриптовое истязание Кейна и Линча вызывало больше эмоций.

Это бестелесное чудище вы не увидите, только заметите брызги от его шагов. Тем страшнее прыгать по ящикам и лестницам, боясь оступиться и упасть в воду. Одна из лучших сцен в игре.

Один в темноте



Долгое пребывание в темноте действительно может спровоцировать развитие серьезных психических расстройств. К такому выводу в свое время пришли исследователи из Национального института умственного здоровья (США). Как писали «Новые известия», ученые выяснили, что страх перед темнотой усиливает стресс, повышает уровень беспокойства, вызывает дурные мысли. Результатом может стать тяжелая депрессия или даже умопомешательство.

Все дело в том, что при длительном пребывании в темноте у людей прекращается выработка очень важного для организма гормона мелатонина, отвечающего за стабильное эмоциональное состояние. Для России все это весьма актуально: 60% наших сограждан активно работают или отдыхают в ночное время суток и потому находятся в группе риска. Всего же, по статистике российских психотерапевтов, каждый десятый житель страны не может заснуть с выключенным светом.

Интересно, что страх темноты заложен на подсознательном уровне и связан с природным инстинктом самосохранения: в первобытные времена наши предки боялись передвигаться ночью — хищники в темноте видели отлично. Эта фобия вполне поддается лечению. Главное — вовремя обратиться к врачу, а не пытаться обмануть себя, пытаясь, например, спать с включенным светом. В этом случае болезнь будет только прогрессировать.

ве на полу старинного прусского замка, а вскоре выясняет, что это он сам довел себя до такого состояния и приказал себе убить какого-то старика Александра Бренненбургского.

Как и в тысяче других хорроров, авторы заставляют нас блуждать по пугающим коридорам полузаброшенного замка и щедро сыплют игровыми штампами: тут вам и трагически завершившаяся экспедиция (на этот раз в Африке), и очередной загадочный артефакт, и угрожающее герою проклятье, и ужасные эксперименты над людьми, и злодей, продавший душу дьяволу в обмен на возможность снова встретиться с любимой. Методы подачи этой истории мало чем отличаются от того, что мы уже видели в Penumbra: простенькие катсцены да многочисленные документы, которые мы находим и штудируем в ходе своих блужданий. При желании можно даже насчитать несколько сценарных заимствований из предыдущих работ Frictional Games.

Другой вопрос, что такой подход вовсе не портит геймплей: сюжет в Amnesia все равно интригует, по крайней мере до последней трети игры, когда уже начинаешь догадываться, что же тут произошло и чем примерно закончится.

Дневники и записки увлекательно написаны и грамотно разложены по уровням — находим мы их как раз тогда, когда хочется узнать, что же случилось дальше. Само повествование украшено множеством мелких деталей: взять, к примеру, дамасские розы, которые в игре постоянно упоминаются и кое-где даже алеют рядом с полуразложившимися трупами. Но главное, что заставляет внимательно следить за сюжетом, — это, конечно, амнезия. Чистый лист бумаги, в который превратилась память Даниэля, сценаристы постепенно заполняют флешбэками и обрывками фраз, которые очень медленно проливают свет на происходящее.

Беспамятство

Но главная цель разработчиков, напомним, — заставить нас дрожать от ужаса. Для этого они пошли на крайние меры. Не просто погрузили замок в кромешную тьму, но и наделили героя панической боязнью этой самой темноты (это называется ахлуофобия). Одновременно сделали Даниэля очень уязвимым и отобрали оружие: в отличие от героя «Пенумбры», герой «Амнезии» вообще не может сражаться с монстрами (это просто бесполезно), вместо этого он вынужден постоянно прятаться от них в темноте. А в темноте герой начинает чувствовать себя, мягко говоря, не самым лучшим образом. Получается замкнутый круг.

С реализмом же авторы поступили очень интересно. Где-то игра до боли напоминает реальный мир — скажем, масло в переносном фонарике постепенно заканчивается, запас нужно обновлять. В других случаях игра, напротив, предельно условна — свечки и факелы носить с собой нельзя, их можно только зажечь с помощью трута. Шаг вполне логичный — если бы герой мог постоянно таскать с собой факел, весь ужас происходящего непременно улетучился бы.

Боязнь темноты

Но самое интересное ноу-хау разработчиков — конечно же, страх темноты. Именно вокруг него закручен весь геймплей. Находясь в неосвещенных местах (а таких здесь большинство), герой начинает сходить с ума: он слышит шуршание несуществующих тараканов, дыхание его учащается, а через некоторое время Даниэль начинает дурным голосом нести какую-то ахинею и теряет способность фокусировать взгляд. Психическое здоровье ухудшается постепенно (это отображается отдельной шкалой), а поправить его можно, выйдя на свет или решив текущую задачу. Пол-игры мы проводим в поиске огня и опиума для пополнения здоровья, а вторую — сидя в темноте, прячась от монстров, которые появляются крайне неожиданно, отлично слышат и убивают с одного-двух ударов.

Ситуация дополнительно осложняется тем, что герою надо решать различные физические задачки: перетаскивать и ставить друг на друга ящики, отодвигать загораживающие проход доски, разбивать камнями окна, а также физически корректно, зажав мышку, открывать двери и крутить вентили.

На месте и облегченные «мистовские» пазлы, связанные с многоэтапной починкой какого-нибудь сломанного механизма (например, лифта) или расстановкой символов/рычагов в нужной последовательности. Загадки, традиционно для Frictional Games, превосходны: не слишком сложные, но и не примитивные, а главное — очень логичные, требующие смекалки и внимательности, а не монотонного перебора вариантов. Мы бросаем камни на заклинивший мост, пробираемся в обход завала по карнизу, вручную наполняем печь углем

Новые визуальные эффекты определенно пошли на пользу движку Penumbra.

Дизайн монстров выдающимся не назовешь, но, поверьте, разглядывать их вам будет некогда.

и находим записи, поясняющие принципы работы или починки механизмов.

Нет, нет, нет, нет, мы хотим страшнее!

Однако всю игру нас не покидало чувство какой-то недоработанности, недокрученности главной игровой концепции. Сама идея сделать игрока зависимым от окружающих условий не нова: подобные игры со светом и тенью были в **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, а в **Penumbra: Overture** и в украинском «**Анабиозе**» герою становилось плохо от пребывания на сильном морозе.

Мы ждали, что в «Амнезии» эти идеи получат логическое развитие. А вот тут-то Frictional Games как раз и схалтурили. Размытое изображение перед глазами, шум в ушах — это, конечно, хорошо, но хотелось бы более серьезных последствий от пребывания в темноте. Почему, например, слуховые галлюцинации герой испытывает, а зрительных нет вообще? Можно было бы включить обратный отсчет времени, по истечении которого герой слетал бы с катушек и выходил из-под контроля: отказался бы, к примеру, двигаться или, наоборот, рыдая и не обращая внимания на врага, полз бы к свету. Нечто подобное собираются реализовать даже авторы киберпанковской RPG **E.Y.E**, а уж в хорроре такие вещи напрашиваются сами собой.

На деле же тихое помешательство главного героя не ведет ни к каким серьезным последствиям, кроме слуховых и визуальных помех. Умереть от ужаса не получится. Мы специально провели эксперимент: оставили скулящего Даниэля в полной тьме, а сами ушли пить чай. Через двадцать минут вернулись и обнаружили, что Даниэль жив. Через некоторое время Даниэль, наконец, упал, но почти тут же сам встал, а его сумасшествие чудесным образом отступило.

Полное безумие по меркам «Амнезии» — это всего лишь сильные зрительные и слуховые помехи, не более. Когда приходит осознание, что просидеть во тьме можно долго и за это время враг наверняка уйдет, прятки с монстрами теряют часть своего очарования и перемещаться в темноте начинаешь спокойнее, ведь ничего действительно страшного все равно не произойдет. Тем более что освещенных участков не так уж и мало, а масло и трутницы практически никогда не заканчиваются.

Несбывшиеся надежды

Авторы обещали, что нам частенько придется убегать от монстров, закрывая на бегу за собой двери. Так вот, убежать можно, не поворачиваясь и не устраивая никаких баррикад. А не единожды разрекламированную сцену с прятками от монстра в шкафу (где, по идее, у Даниэля могла разыграться клаустрофобия) вы и вовсе можете легко пропустить. Вот тут-то и сказывается отсутствие нормальной скриптовой постановки, которое уже трудно назвать милой особенностью: заставь нас авторы пережить эти сцены по сценарию, мы бы, может, и потеряли часть свободы, но зато гарантированно приобрели бы пару новых седых волос.

Да и свободы-то как таковой в игре немного. Нам обещали, что игрок сам будет двигать сюжет своими действиями, но в итоге все ограничилось обычным исследованием замка в произвольной последовательности.

■■■

Amnesia: The Dark Descent — отличная игра. Она умеет пугать не хуже «Пенумбры». Не раз и не два вы будете вздрагивать, заслышав в темноте рык чудища, или услышав злой голос сходящего с ума Даниэля, или истерично насилуя клавиатуру в попытке убежать от врага, к которому даже обернуться страшно. Тут есть и шокирующие сцены (как вам перспектива проделать дрелью дыру в голове трупа?), и остающиеся в памяти монстры, после встречи с которыми вы еще долго будете бояться... воды.

Но то, что финны умеют пугать, мы знали и раньше: как и Джонатан Боакс, автор серии **Dark Fall**, они из года в год доводят нас до истерики примерно одними и теми же методами. Новичкам достаточно и этого, а ветеранам жанра, сожравшим не одну тонну валидола, хочется чего-то нового. Amnesia лишь частично сделала шаг в этом направлении. Надеемся, что финны завершат начатое уже в следующей игре. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Вместо революции в жанре мы получили дополненную и улучшенную версию Penumbra с новыми визуальными и звуковыми эффектами. Прекрасная игра, но хочется большего.

Оправданность ожиданий: 70%

Геймплей ★★★★★★★★☆☆ 8
Графика ★★★★★★★☆☆☆ 7
Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆ 8
Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆ 7

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

STRATEGY

ELEMENTAL

ВОЙНЫ МАГОВ

Лучшая фэнтезийная стратегия 2010 года?
Недостижимый идеал? Прорыв в жанре?
Новое бессмертное творение
великолепной Stardock?
Похоже, что ответ на все эти вопросы
будет один: «Да».

Страна Игр

фэнтезийная

ролевая

пошаговая

СТРАТЕГИЯ

Сентябрь 2010

www.snowball.ru/elemental

ФИРМА «1С»

SNOWBALL

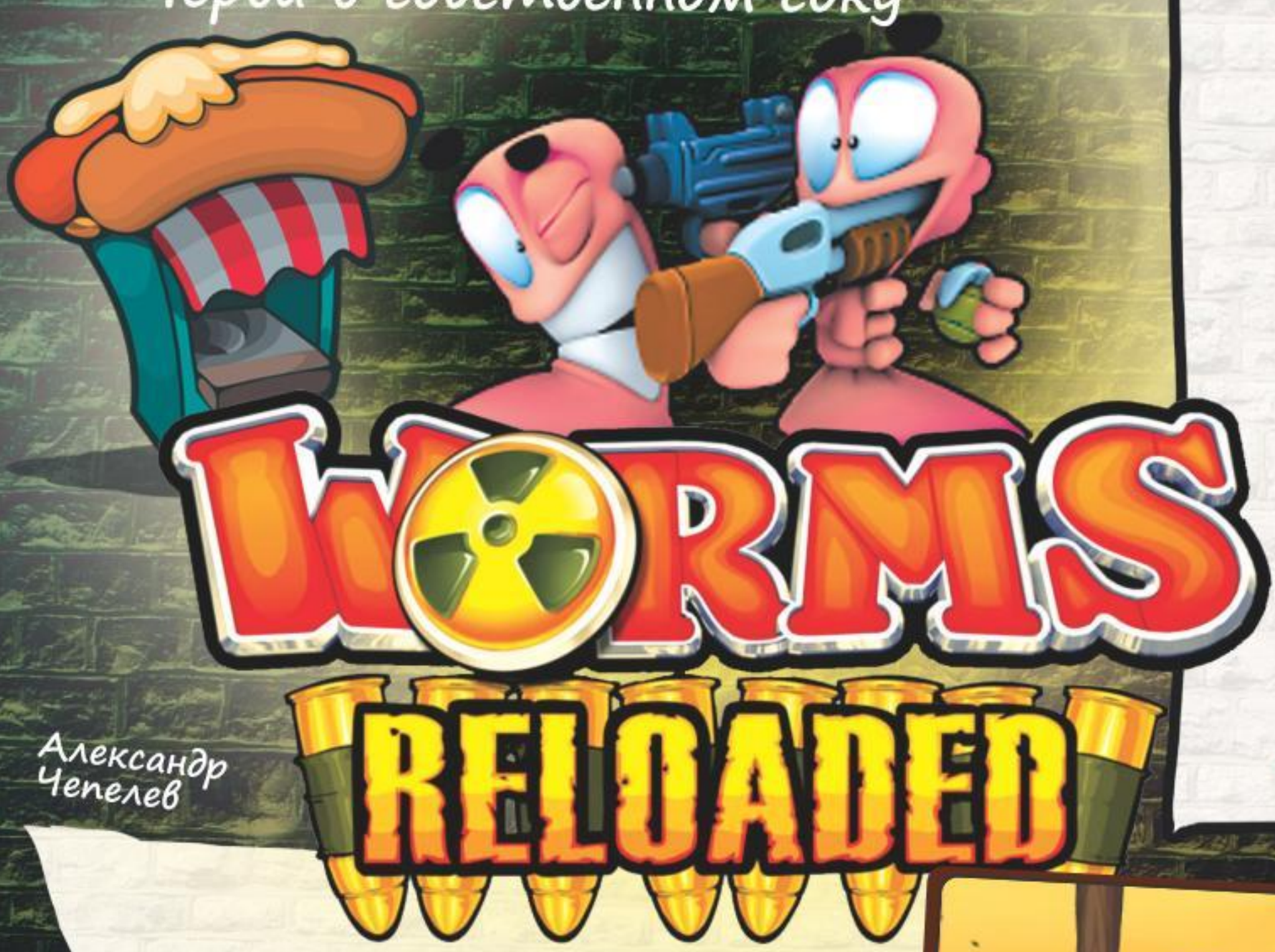
Stardock

PC DVD ROM

РЕКЛАМА

Copyright © 2010 Stardock Entertainment. All rights reserved. Elemental: War of Magic is a trademark of Stardock Entertainment. All rights reserved.
«Elemental. Войны магов» © 2010 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

Черви в собственном соку



WORMS RELOADED

Александр Чепелев

Жанр
Аркада
Пошаговая стратегия

Издатель/ разработчик
Team17 Software

Похожесть
Worms Armageddon

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Платформы
PC, Mac

Сайт игры
www.team17.com/index343b.html?page_id=630

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
1,25 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

Последние два года с хорошей, в общем-то, компанией **Team17** творится что-то непонятное. Они выпускают то продолжение **Leisure Suit Larry: Box Office Bust**, в которое из-за обилия сальных шуток невозможно играть, то красивый, но совершенно безыдейный ремейк своей экшен-аркады десятилетней давности **Alien Breed: Impact**. Но за судьбу новых **Worms** можно было не опасаться — просто потому, что никаких кардинальных изменений в них нет.

Назад в 2D

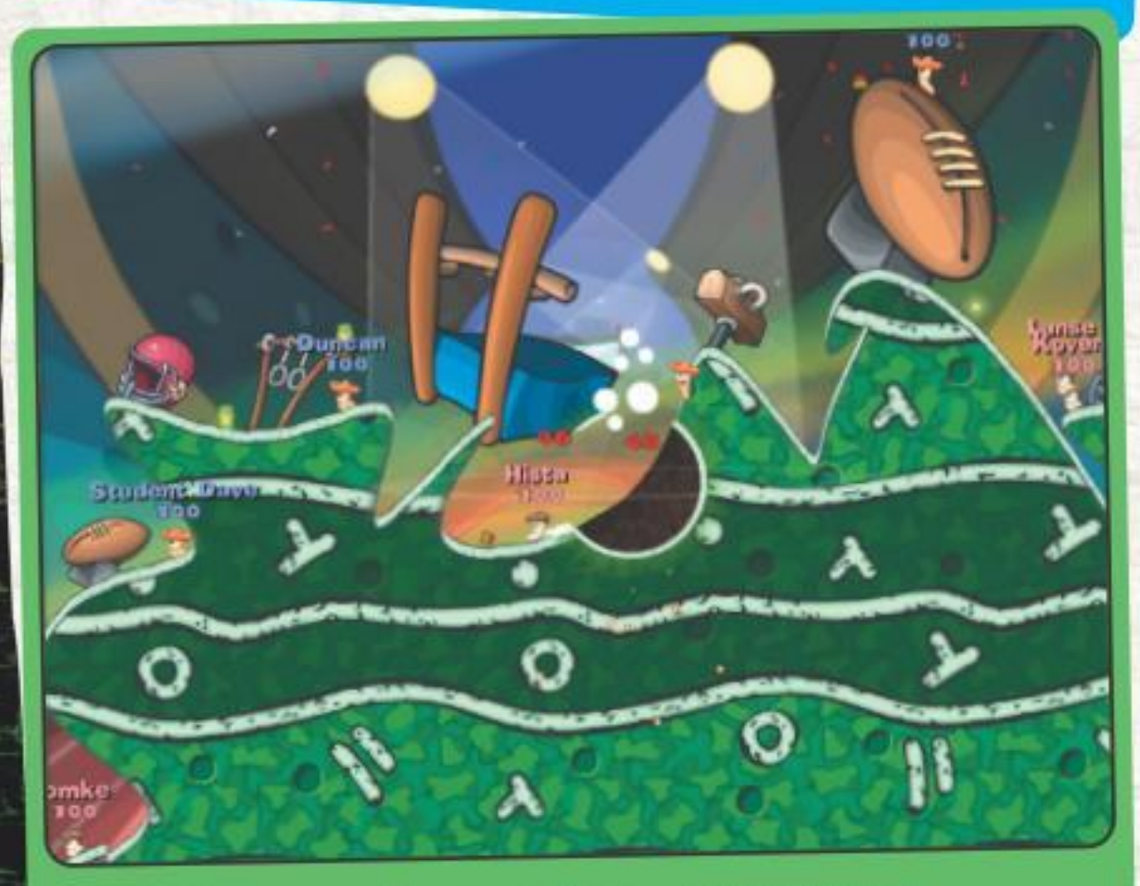
Worms — серия с длинной, как дождевой червь, историей. Шутка ли — пятнадцать лет! Первая часть вышла в далеком 1995 году, и с тех пор каждые два-три года Team17 выпускает продолжение. Качество разнится: отличная вторая часть, неплохая **Worms World Party**, копирующая механику **Puzzle Bobble** примитивная головоломка **Worms Blast**, три более-менее удачных эксперимента в трехмерном пространстве. Однако лучшей игрой серии до сих пор считается **Worms Armageddon**. Отточенный баланс, глубокий в рамках серии геймплей, множество оружия, зажигательный червячный юмор.

Поэтому мы совсем не удивись, когда новые двухмерные «Червяки» от Team17 оказались расширенной версией Worms Armageddon. Причем в прямом смысле этих

Порезаться невозможно — кирки только на вид острые, а на деле пластиковые.

Порой разобраться, кто где на скриншоте, весьма непросто.

Очередь из автомата — и всполохи вот таких цифр заменяют свинец.



В игре два типа приближения. Это — максимальное.

Анимация червей почти не изменилась со времен прошлых частей, зато спецэффекты заметно похорошели.

слов. Не ждите очередного переосмысления концепции, как это было с 3D, или радикально новых идей. Главная особенность новых «Червей» — задники в высоком разрешении и перерисованный в стиле трехмерных частей интерфейс. Оценили масштаб бедствия? Тогда мы продолжаем.

Вторая важная особенность: 35 сюжетных миссий и новое оружие (14 видов). Остальные изменения совсем уж точечные — новые варианты озвучки и магазин, где на заработанные очки можно купить шляпу в форме головки сыра.

Червячье нутро

Суть игры, разумеется, нисколько не изменилась — это пошаговые бои вооруженных до зубов червяков на сюрреалистичных ландшафтах-платформах. Каждые сорок секунд червяку одной команды дается ход: за это время он должен подорвать как можно больше вражеских червей снарядом из базуки, гранатой, двинуть битой, пустить им навстречу бешеную взрывоопасную овцу… И при этом постараться не пострадать самому. Все предельно просто и весело.

Миссии в одиночной кампании двух типов — мясорубка вроде «убей тремя червяками пятерых» и режим пазлов. Впрочем, головоломки здесь примитивнейшие: пролететь за ограниченное время на реактивном ранце по лабиринту или добраться до цели на веревке. Кстати, такие веревочные забеги были популярны еще в Worms Armageddon, однако теперь веревка не гнется и ведет себя как деревянная — маневрировать на такой неудобно. Другие одиночные режимы самые обычные: тридцать миссий повышенной сложности, быстрый бой на случайной карте и игра на выживание, когда одним червяком нужно как можно дольше продержаться против вражеской армии.

Битой по башке

Непрост и наш новый арсенал — помесь оружия из Armageddon и новых моделей: термиты, прогрызающие в случайном порядке подземные лазы (в которых потом удобно прятаться), ядовитый авиаудар или бешеный бык, который долбит стену рогами, а потом взрывается. Другое дело, что подобные штуковины уже были в том же «Армагеддоне», а вот многие из старых моделей просто не вошли в Reloaded.

Если смотреть комплексно, то Worms Reloaded выглядит как отличный ремейк старых добрых «Червей». Если же приглядеться, то окажется, что в новой игре обнаружится несколько, уж простите за каламбур, червоточин. Почему, скажите на милость, в мультиплеере стоит ограничение на четыре команды, когда в Armageddon их было восемь? Или с чего вдруг конструктор карт, который раньше летал на не самых мощных машинах, теперь тормозит и на топовых конфигурациях?

■■■

Кроме того, Worms Reloaded — не оригинальный продукт для PC. Это порт вышедшей в 2009 году на Xbox 360 **Worms 2: Arma-geddon**. А значит, новое оружие и карты по большей части взяты из **Worms: Open Warfare 2** (2007) для PSP и DS. Вот и получается, что на PC добралась такая сборная ретроспектива в духе «что нового нам дали консольные Worms».

Правда, после провального бета-тестинга, где даже управлять нужно было преимущественно с клавиатуры, финальная версия Worms Reloaded выглядит вполне терпимо — большая компания, нормальный мультиплеер, минимум тормозов и глюков. Но играть нужно, конечно, только тем, кто последний раз двухмерных червяков запускал лет десять назад (или вообще не запускал), любители Open Warfare 2 не найдут ничего нового, да и фанаты Armageddon вряд ли оценят деградацию арсенала. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Новые «Червяки» в 2D для PC, сшитые из частей консольных версий игры. Несмотря на вторичность, Worms Reloaded остается очень задорной и увлекательной игрой.

Оправданность ожиданий: 70%

Рейтинг

Геймплей ★★★★★★★★★★ 7
Графика ★★★★★★★★★★ 7
Звук и музыка ★★★★★★★★★★ 6
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ 7

7,0

«Хорошо»

Жанр
Аниме-файтинг
Издатель
Aksys Games
Разработчик
Arc System Works
Похожесть
Серия Guilty Gear
Серия Bleach
Серия Dragon Ball Z
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, PS3, Xbox 360
Сайт игры
www.arcsystemworks.jp

Александр Башкиров

Системные требования
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

ХЕЛЛСИНГ ПРОТИВ НЕЧТО

BlazBlue: Calamity Trigger — плоский файтинг с аниме-корнями, разработанный японской компанией **Arc System Works**. По лицензиям японской мультипликации (или, как в данном случае, по ее общим собирательным мотивам) выпускается дикое количество файтингов, в том числе и в двух измерениях. Но, в отличие от **Jump Super Stars**, **Dragon Ball Z: Burst Limit**, **Naruto: Ultimate Ninja Storm** или **Bleach: Shattered Blade**, BlazBlue все-таки вышла на PC — пусть и с опозданием на два года (на Xbox 360 и PS3 игра появилась в 2009-м, на игровых автоматах — в 2008-м).

Ранее Arc System сделали сериал **Guilty Gear** про рисованные бои на мечах, который долгое время являлся главной серией PC-файтингов. Конкурентов у GG просто не было — пока в июле 2009-го на PC не вышел **Street Fighter 4**.

С SF4 BlazBlue и придется сравнивать — хотя это игра совсем иного класса, с иным подходом к механике и эстетике. С одной стороны, у нас сбалансированный массовый файтинг со знакомыми с детства персонажами. С другой — аниме-стилизация, в которой молодой человек в красной кожаной куртке пытается гигантским мечом зарубить Нечто из фильма Джона Карпентера.

Что-то против как-то

BlazBlue на PC — аккуратный порт версии BlazBlue для Xbox 360, отличавшейся от версии для игровых автоматов наличием онлайнового режима и английским вариантом озвучки. Онлайн — очень полезная штука (в офлайне не так просто найти человека, который по доброй воле согласится играть в аниме-файтинг), а вот язык лучше оставить японский. Поверьте — в диалогах вы ничего важного не пропустите, зато вопли героев будут звучать гораздо аутентичнее!

В игре 15 рисованных аниме-бойцов, бэкграунды — полигональные трехмерные. На заднем плане над развалинами футуристического города регулярно проплывают летающие многоглазные киты. Но по сравнению с тем, что творится на переднем плане, это совершенно нормально...

Согласитесь, если бы Рю (или даже Барака) в SF вдруг начал обрастать шипами, хлестать врага гигантским языком, плеваться спорами в образе хищного растения и летать по уровню в виде перекрученного полотенца, вы бы с отвращением бросили геймпад. В BlazBlue ярко-красное существо по имени Аракун умеет принимать все эти (и многие другие) формы, становиться невидимым и проводить астральный суперудар, в котором оно талантливо изображает взрывающийся ядерный реактор. И это вполне играбельный рядовой боец для начинающих!

Другой персонаж — мальчик по имени Карл Кловер, сражающийся с врагами посредством дистанционно управляемой куклы. Если бы в любом другом файтинге вас попросили играть за двух бойцов сразу (и кукла, и Карл находятся на экране одновременно: нужно все время помнить, кто из них дерется, а кто пропускает удары), вы бы, скорее всего, сошли с ума. В BlazBlue играть Кловером не так уж сложно — достаточно регулярно жать клавиши «вперед» и «сильный удар».

Трудно с серьезным видом рассуждать о комбо и тонкостях боевой механики, когда на экране анимешная девочка в костюме гигантской кошки сражается с девочкой-вампиром, оружие которой — зонт в виде гигантского кота, розовый покемон и электрические лягушки... BlazBlue — это красочный аниме-хаос, в котором совершенно неважно, кто, как и чем дерется, — главное, чтобы противник терял энергию, пока мы ритмично давим на кнопки.

Бой под куполом

Да, BlazBlue — скорее бесконечная боевая сцена из японского мультфильма, нежели файтинг. От этого синдрома страдают практически все игры, изготовленные по мотивам аниме: пока эпические герои летают по экрану и демонстрируют свои астральные сверхспособности, управляющие ими игроки могут просто-напросто уснуть.

То, что формально Рагна является главным героем игры, понятно по размеру его меча.

В BlazBlue можно спокойно играть на клавиатуре — в игре не требуются точное маневрирование и набор комбинаций вроде «вверх, вниз, вперед, назад», так что без геймпада вы прекрасно обойдетесь.

Нечто из фильма Джона Карпентера против Девочки-кошки — вполне заурядное для аниме-файтингов явление.

Мегасуперудары в BlazBlue называются Distortion Drives — в третьем раунде соперника можно прихлопнуть одной атакой.

В игре есть хитрые блоки, комбо и суперудары с накоплением энергии — и от них даже будет толк в элитном онлайновом бою с равным по силе соперником. Но в 98% обычных, рядовых схваток (неважно, происходят ли они в онлайне, офлайне или сингллеере) победа достигается случайным перебором кнопок. Нужно войти в ритм странных эволюций, пульсаций и подергиваний находящихся на экране существ (как бы нелепо они ни выглядели) и вовремя нажимать одну-две клавиши. Вам даже не надо знать, какое движение собирается провести ваш боец, — главное, чтобы он провел его раньше соперника.

В этом основное отличие BlazBlue от Street Fighter 4: в игре Capcom все сделано так, чтобы игрок любого уровня подготовки мог осознанно управлять действиями своего персонажа. Новички пользуются одним набором приемов, продвинутые игроки — другим, мастера на чемпионатах — третьим. Это идеальный файтинг для PC, в котором каждый игрок может найти что-то свое. У Arc System поведение бойцов настолько непредсказуемо, что разглядеть путь к победе в пестрой аниме-мешанине способен лишь человек, в совершенстве изучивший все аспекты всех персонажей.

Да, вы можете выучить все удары Карла или Аракуна, но этого мало. Нужно знать, что сильнее в каждый отдельно взятый момент боя: выпад гигантским мечом или удар кошкообразным зонтиком, стрельба из двух пистолетов или взмах крыла кибернетического ангела, финт щупальцем или предательская атака летающим волшебным посохом, внезапно вернувшимся из-за края экрана.

Пока вы не вызубрите все эти боевые уравнения (а для этого в BlazBlue нужно регулярно играть не менее нескольких месяцев), вам придется ритмично набирать одну и ту же заученную примитивную комбинацию.

■■■

Для большинства игроков BlazBlue: Calamity Trigger — это увлекательная, веселая цветомузыкальная ритм-игра, где исход пляски аниме-героев зависит от более-менее случайного перебора кнопок. Учить приемы не нужно, выбор бойца определяется не способностями, а исключительно внешним видом (а также тем, нравится ли вам аниме «Хеллсинг» или все-таки «Боевой ангел Алита»).

Для немногочисленных же фанатов японских файтингов, согласных сидеть за BlazBlue сутками, это довольно глубокое испытание памяти и рефлексов. Но если вы фанат японских файтингов, вы про BlazBlue и так уже два года как знаете — и PC-версия вам точно без надобности. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✕ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

Дождались? Вам подраться или посмотреть на прыжки красивых аниме-персонажей? Если первое — то купите Street Fighter 4, если второе — лучше BlazBlue не найти.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ 8.0 ОТЛИЧНО

R&S Вердикт
Дождались!

FIFA 11

Пошли мячик погоняем

Сергей Колокольников

Жанр
Футбольный симулятор

Издатель/локализатор
Electronic Arts

Разработчик
EA Canada

Похожесть
Серия FIFA
Серия PES

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii, DS, PSP

Сайт игры
fifa.easports.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
1,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Желательно:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

R&S©IGROMANIA.RU

Поклонники сериала PC-версии **FIFA** вот уже который год пребывают в статусе самых настоящих мучеников. Последние несколько лет им приходилось мириться с мыслью, что их любимый футбольный симулятор на их любимой платформе — это далеко не так круто, как тот же самый симулятор, но на консолях. Фанаты в ответ ругались, говорили что-то о графике (которая якобы лучше), физике (которая якобы реалистичнее), лицензиях (количество которых якобы пропорционально качеству игры), но все это сквозь плотно стиснутые зубы. Наконец-то их страданиям пришел конец.

Спасение рядового симулятора

Причина, по которой версия для PC вызывает у нас особое внимание, в том, что с ней все уже давно не слава богу. FIFA на консолях — это интересный, умный, а главное, современный футбольный симулятор, испортить который уже, кажется, невозможно. FIFA на PC — что-то малоприятное, жалкое, зато с Российской премьер-лигой. Пару лет назад EA, конечно, засучили рукава, принялись было выравнивать ситуацию, но выходило слабо: все эти шутерные прицелы в футбольном симуляторе выглядели как неумелые попытки отвлечь наше внимание от консолей, где достойный виртуальный футбол медленно, но верно шел вперед и на равных боролся с творчеством **Konami**. Там, к слову, все до сих пор так.

После того как на PC вышла во многом спорная **FIFA 10**, стало ясно одно: если разработчики срочно не опомнятся и не начнут придумывать что-то новое, то они могут запросто растерять всю армию фанатов. Что в такой ситуации требовалось от EA? А требовалось не так уж и много. В первую очередь поклонники серии ждали новый движок, и они его получили.

Да, консольная графика сегодня уже не вызывает того бурного восторга, что, скажем, пару лет назад. Да, ничто не мешало EA сделать такую замену таймом раньше. И да, на PC уже есть **Pro Evolution Soccer**. Но все эти факты нисколько не мешают FIFA 11 выглядеть как футбольный симулятор вашей мечты. По крайней мере, на первых порах.

Пятнистый газон

Начальное ощущение — восторг. Кажется, что EA перевезли движок со всеми пожитками. Вот фирменный игровой «предбан-

Вся прелесть нового движка заметна при таких вот крупных планах.

Тот самый «предбанник». При желании можно призвать товарищей по команде провести здесь полноценную тренировку.

Сергей Игнашевич радуется переходу на новый движок...

...ему вторит ван Перси, толпа неистовствует!

Первые минуты игры. Андрей Аршавин еще не знает, что противник научился прерывать пас вдоль ворот.

ник»: пока большой матч загружается в фоновом режиме, вы управляете футболистом-одиночкой и можете отрабатывать удары на клочке поля, а затем войти в игру нажатием единственной клавиши. Вот игровая графика, настолько красивая, что поначалу даже не верится — уж очень долго мы любовались на тяжелое наследие старого движка. Вот, наконец, родная Премьер-лига, которая никуда не делась, но, сказать по правде, ни новыми лицами, ни тем более стадионами не обзавелась.

В игре хочется попробовать все. Отыграть за большинство великих команд, чтобы посмотреть на узнаваемые лица в новом свете. Забить с десяток мячей в одном матче — ведь теперь можно управлять движениями игрока во время празднования гола. Добровольно (не потому, что обязывает авторский долг, а именно добровольно) забраться в режим Be a Pro (он окреп, хоть и не избавился от детсадовской условности и дурных заданий), создать человекоподобного — наконец-то! — игрока и даже провести его через пару сезонов.

Но не подумайте, что своей обворожительностью FIFA 11 обязана одной лишь графике. Вы ведь не считаете, что если полупрофессиональному клубу из Пакистана выдать зеленые бутсы вместо желтых, то он сразу переиграет мадридский «Реал». В FIFA 11 прекрасно практически все. Мяч ведет себя как положено, игроки сталкиваются, цепляются друг за друга и падают почти как в телевизионных трансляциях, а искусственный интеллект отказывается капитулировать перед наигранной комбинацией «проход по флангу — пас вдоль ворот — гол». В этот раз все исполнено на каком-то принципиально ином уровне.

Но тут важно понимать вот какую вещь. Даже переезд на новый движок не смог полностью уравнять PC-версию FIFA с ее консольными сестрицами. Если рассматривать эту игру в контексте одной платформы — это очень хороший, а местами даже превосходный футбольный симулятор. Но стоит сравнить PC-версию игры с консольными, как PC-апологеты начинают кусать локти. Поводы на то самые веские. Например, мимо PC прошел режим Personality+, отвечающий за индивидуальные особенности каждого игрока, осталась за бортом новаторская система паса и возможность игры за голкипера.

Если попытаться провести какие-то футбольные аналогии, то FIFA 11 — это такой пятнистый газон, где ярко-зеленая травка соседствует с темными пластами прошлогоднего покрытия. Как только стихнут первые впечатления, вы начнете примечать, что вот здесь, здесь и здесь канадцы могли сделать лучше. Почему вратарем можно рулить только на консолях? Почему версия для Xbox 360 и PS3 кажется лучше чисто визуально? И что мешало уделить больше времени оптимизации? Возможно, это все издержки пресс-версии, но наша FIFA 11 умудрялась захлебываться с конфигурацией, на которой резво бегает прошлогодний PES 2010, картинка в котором не сказать чтобы хуже.

■■■

Пугает нас одно. В последнее время EA Canada, кажется, выработали такой стиль: год на шаг вперед, год на простой. Конечно, хочется сыграть в оптимистов, но пока все идет к тому, что FIFA за номером 12 окажется еще одним топтанием на месте, за время которого консольные версии убегут далеко вперед.

Но FIFA 11, конечно же, прорыв. Не в рамках жанра (тут как раз таки без откровений), но в рамках серии на PC — точно. Currentgen-графика, живой геймплей и Linkin Park в главном меню — так выглядит наше околофутбольное счастье по крайней мере до выхода PES 2011. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 90%

Дождались?

EA Canada бьют от самых ворот и переходят в наступление. Что-то подсказывает, что в этом году битва за звание лучшего футбольного симулятора выйдет особо жаркой.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

SAM & MAX SEASON 3
THE DEVIL'S PLAYHOUSE
EPISODE 5: THE CITY THAT DARES NOT SLEEP

- **Издатель/разработчик**
  Telltale Games
- **Похожесть**
  - Sam & Max: Hit the Road
  - Sam & Max: Season 1-2
- **Платформы**
  - PC
  - Mac
- **Сайт игры**
  www.telltalegames.com/samandmax

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

В сопроводительном письме к пресс-версии заключительного эпизода **Sam & Max Season 3** сотрудники **Telltale Games** особенно подчеркивали, что нас ждет большой, ну ооооочень большой (BIG!) финал. И действительно, **The City That Dares Not Sleep** не только расставляет все точки над i в запутанной мистической истории, растянувшейся на пять эпизодов, но и устраивает ностальгические встречи с героями двух предыдущих сезонов.

На старте третьего сезона мы писали, что авторам предстоит решить нелегкую задачу: вывести первый в мире интерактивный ситком из трясины самоповторов и хорошенько взбодрить его. Запрягли сотрудники Telltale Games не сразу, но со второго эпизода слетевшая с катушек фантазия понесла их так, что перепуганное чувство меры пару раз оказывалось на грани клинической смерти. Что только не происходило с нашими ушастыми и клыкастыми детективами: они путешествовали в прошлое, разыгрывали кинопародии на Джорджа Ромеро, Индиану Джонса и нуар-фильмы, отстреливались от агрессивных клонов Сэма, превращались в мебель и говорящие фрески на стене, общались с эльфийскими кротами, межгалактическим мозгом и даже лавкрафтовским злым богом Йог-Сотготом.

Главная роль в этом безумном маскараде была отведена Максу. Авторы применили к нему и кнут, и пряник: сначала наградили безумного кролика веселыми психическими способностями (включая чревовещание, предвиденье будущего и возможность обернуться торшером), а потом всласть поиздевались над ним. Макс превращался в корову, лишался мозга (на этот раз в буквальном, хирургическом смысле!), а потом этот мозг болтался в колбе за спиной Сэма и без устали хохмил…

Игра за Макса чем-то напоминает управление огромной обезьяной-роботом в финале Escape from Monkey Island, но то было аж 10 лет назад.

И вот в финальном эпизоде метаморфозы Макса — уж простите за каламбур — достигли максимума. Вторая и, возможно, лучшая половина Freelance Police превратилась в лопоухую и крайне зубастую помесь Годзиллы и Кинг-Конга, способную одним ударом прихлопнуть небоскреб. Но дело не столько в размерах, сколько в том, что несчастный мозг Макса попал под влияние некой злобной потусторонней материи и собственного супер-эго, которым оказался вполне одушевленный импозантный мужчина, — из-за этого серое вещество кролика грозит вот-вот взорваться и разнести половину Нью-Йорка. Собственно, весь эпизод Сэм при поддержке старых знакомых пытается предотвратить трагедию…

Спустив с цепи свою фантазию в предыдущих эпизодах, в The City That Dares Not Sleep авторы несутся за ней, не разбирая пути и с интересом наблюдая, куда же вынесет нелегкая. Мы готовим огромный бутерброд (в состав входят цистерна нефти, грузовик еды, кадиллак и одно яйцо!), проникаем с его помощью внутрь Макса и путешествуем по различным частям этого огромного организма, каждая из которых представлена тематическим помещением (руки, например, это комната игровых автоматов, а ноги — тренажерный зал). Потом мы берем под контроль тело Макса, управляем этим монстром, заставляем его есть тараканов, слушаем на проигрывателе пластинки с сокровенными мыслями безумного кролика, мило беседуем с его супер-эго…

С другой стороны, мы же сами просили авторов придумать что-нибудь новенькое, необычное. Вот они и придумали, оттянувшись по полной. В любом случае гранд-финал все-таки удался. Ведь здесь полно уморительных сцен, диалогов и персонажей (чего стоит один Сатана, прихорашивающийся перед телекамерами, или курица в очках, стесняющаяся делать яйцо на людях), а в хороводе безумных сценарных идей попадаются настоящее бриллианты (взять то же изготовление огромного бутерброда или путешествия по организму Макса). Загадки же, чередуя фирменную болтологию, редкие, но меткие манипуляции с предметами и уникальные, фантазерские пазлы, приятно поражают своим разнообразием: мы дразним огромное чудище лакомством, заставляя его хватать с земли все, что попадается под руку, лавируем между небоскребами, играем в автоматы, чтобы взять под контроль руки Макса…

После такого может показаться, что Telltale Games выжали из себя все и даже чуть больше! Значит ли это, что на этом история первого в мире интерактивного ситкома, наконец, закончилась? Не факт. Третий сезон доказал, что потенциал Сэма и Макса фактически неисчерпаем: эти образы можно растягивать в любых направлениях и пропорциях. Было бы желание и нездоровая фантазия. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

В прямом смысле большой гранд-финал первого в мире интерактивного ситкома, в котором всего очень, ну очень много: Макса, юмора, ностальгии и нездоровой фантазии.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

COWON

www.cowonrussia.ru

V5

ПЕРВЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ HD-ВИДЕО ПЛЕЕР С ИНТЕРФЕЙСОМ HDMI

СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ 4,8" TFT 16,7 МЛН. ЦВЕТОВ

ДО 47 ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ

ПОТРЯСАЮЩИЙ,МОЩНЫЙ ЗВУК

ОБЪЕМ ПАМЯТИ ДО 32 ГБ

РАЗРЕШЕНИЕ 800x480

ОС WINDOWS CE 6.0

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ

WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

BLADE GROUP OF COMPANIES

Алексей Макаренков
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Аркада

SWARM ARENA

Перепончатокрылые в открытом космосе

- **Издатель/разработчик**
  Dedication Games
- **Похожесть**
  - Galcon Fusion
  - Osmos
  - Beat Hazard
- **Платформа**
  PC
- **Сайт игры**
  www.dedicationgames.com

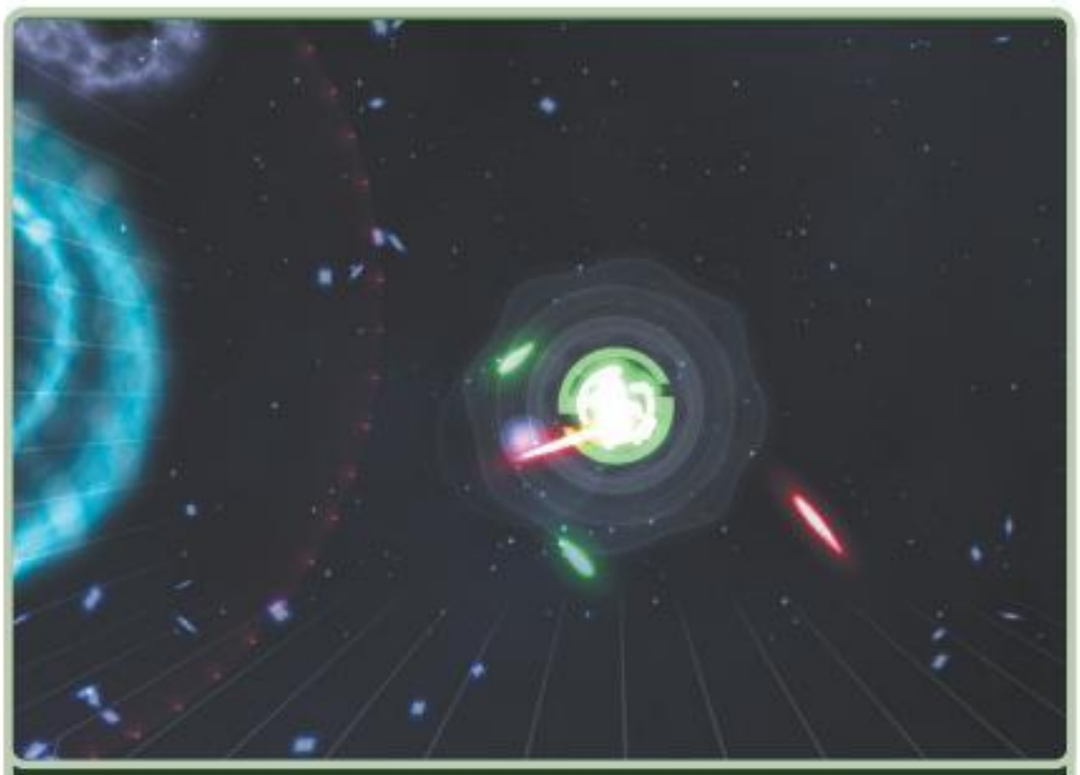
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

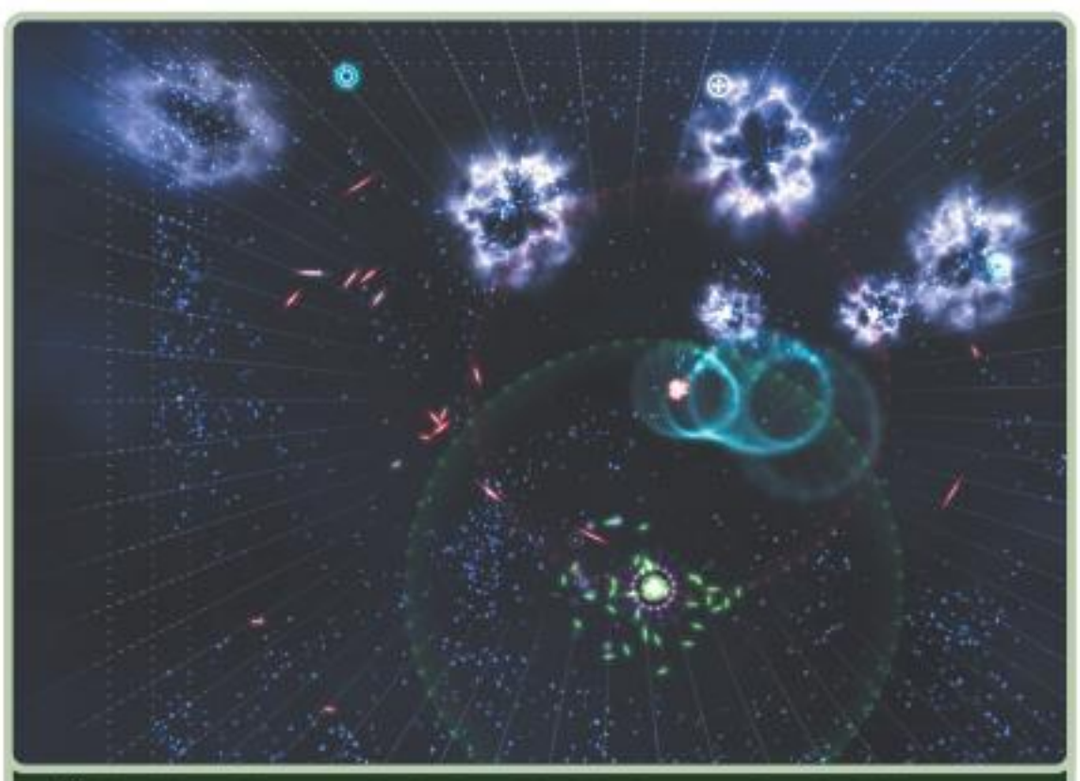
Swarm Arena больше всего напоминает симулятор стаи мух в открытом космосе. На фоне звездного неба с огромной скоростью мельтешат сотни ярких козявок — сталкиваются, взрываются, собираются в стайки, снова разлетаются, а потом вдруг замирают, чтобы через несколько секунд опять сорваться с места.

И лишь через некоторое время понимаешь, что здешний космос — никакой не космос, все происходящее на экране подчиняется логичным, хотя и не совсем очевидным законам, а сама Swarm Arena — не симулятор мух в невесомости, а увлекательный экшен с тактическими вкраплениями.

Вы управляете маленьким сгустком энергии, у которого есть живая, подвижная аура. Именно под ее воздействием маленькие шустрые дроны — те, что так похожи на коллективных насекомых, — начинают двигаться направленно, практически осознанно. Оказавшись в зоне вашей ауры, любой дрон тут же устремляется за вами. В любой момент времени следующую за вами по пятам стайку дронов можно остановить, а подобрав на уровне один из двух видов модификаторов, перевести дронов в специальный режим. В атакующей фазе дроны вылетают за пределы вашей ауры и, словно разъяренные пчелы, пытаются растерзать все живое на уровне. В режиме циркуляции — начинают с бешеной скоростью вращаться вокруг «героя», образуя вокруг непроницаемое энергетическое кольцо.



Трагическое зуммирование как бы намекает нам, что конец близок.



Осталось накопить всего немного дронов — и можно «распилить» врага.

Все было бы замечательно, если бы во время атаки дроны не разлетались в разные стороны и не выпадали из-под контроля. Во время циркуляции возникает другая проблема — сама аура съеживается до точечного размера, после чего дроны тоже радостно разлетаются кто куда.

А остаться вовсе без дронов — это почти стопроцентная гибель. Ведь на уровне вы не одни. Вражеские комки протоплазмы тоже пытаются заполучить власть над максимальным числом «мушек», с их помощью уничтожить популяцию ваших дронов и во время финальной атаки пронзить насквозь ваше хлипкое протоплазменное тело. За яркой вакханалией, царящей на экране монитора, скрываются нешуточные страсти, тактические схемы и по-шахматному выверенный расчет.

Кто-то пытается пробить энергозащиту врага, кто-то старается добиться победы исподтишка: дождавшись, когда противник пустит своих дронов в атаку, уворачивается от удара и атакует сам. А кто-то пользуется защитным вращением дронов словно циркулярной пилой — раскручивает на полную катушку, зажимает врага в угол и рубит его на форшмак.

Все это очень весело и могло бы не надоедать очень долго, если бы не одно но. В Swarm Arena нет нормального сетевого режима. Нам предлагается пройти небольшую однопользовательскую кампанию, после чего шинковать товарищей в мультиплеере... за одним компьютером. Хорошо еще, что предусмотрено управление мышью, иначе пришлось бы вырывать клавиатуру друг у друга, как в старые добрые времена при игре в **Mortal Kombat**.

■ ■ ■

Как можно было в игру, словно специально созданную для интернет-баталий, вообще не включить сетевой код — мы, признаться, так и не поняли. Сингл-кампания проходится за час-полтора, сражаться с AI быстро надоедает, а каждый раз приглашать домой кого-то из знакомых... Нет, мы тут в редакции, конечно, провели не один час, сражаясь за свободное место перед монитором и надсадно матерясь, если выпало управлять не со «своего» устройства (да, это еще одна проблема: научившись играть мышью, перестроиться на клавиатуру очень непросто — и наоборот). Но на дворе все еще 2010 год, и интернет есть даже в Уганде, Зимбабве и Папуа — Новой Гвинее... Если постоянно держать этот факт в голове, Swarm Arena наскучит еще быстрее — от чувства безысходности. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Тактический экшен про электрических мух в открытом космосе. Созданный для онлайновых баталий, но напрочь их лишенный.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

РЕКЛАМА

F1 2010

Formula 1™

“ЛУЧШАЯ ИГРА ОБ F1 ЗА ДОЛГИЕ ГОДЫ” - Eurogamer

“ВЫГЛЯДИТ ПОТРЯСАЮЩЕ” - BBC Radio One

“CODEMASTERS ПОНИМАЮТ ВСЕ НЮАНСЫ СПОРТА КАК НИКТО ДРУГОЙ” - IGN UK

F1 2010 ДЛЯ PLAYSTATION®3 – В ПРОДАЖЕ В СЕНТЯБРЕ

3™
www.pegi.info

PS3 PlayStation 3

PLAYSTATION Network

codemasters

© 2010 The Codemasters Software Company Limited (“Codemasters”). All rights reserved. “Codemasters”® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY – no commercial use permitted.
The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company.
Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and ‘Games for Windows’ and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. “PS”, “PlayStation”, “PS3”, “PS3” and “” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стратегия

KING ARTHUR
THE SAXONS
Король Артур без святого Грааля

Странно говорить такое, но после **The Saxons** разочаровываешься не только в способности **Neocore** делать интересные аддоны, но и в оригинальном «**Короле Артуре**». Эту игру по первичным признакам легко было принять за недорогой клон **Total War**: глобальная карта, города, туда-сюда шагают армии, при столкновении включается RTS-режим. На деле же все было гораздо глубже и интереснее: вместо всемирного военного эпоса венгры нарисовали настоящую англо-саксонскую сказку, с героями, артефактами и магией.

Битвы в The Saxons ни капельки не изменились, даже раздражающе пестрые флаги и штандарты на месте.

Уже на старте вас попросят захватить Лондон.

King Arthur — это в первую очередь приключение, а потом уже стратегия. Казалось, что именно в этом кроется гениальная задумка авторов: вместо того чтобы тягаться с **Creative Assembly**, сделать уютную и красивую рыцарскую сагу, которая могла позволить себе такое легкомыслие, как, например, текстовые квесты. Теперь же возникают подозрения, что это все так случайно получилось, а на самом деле студия самонадеянно метила в «убийцы Total War».

Номинально главная особенность The Saxons — полноценная дипломатия, но тут как раз обошлось без сюрпризов. Мир-дружба, дары, дань, финансовая помощь соседям, военные альянсы против третьей стороны — словом, ничего такого, чего нельзя найти в любом другом варгейме. Искусственный интеллект ведет себя престранно. Гордо отказывается от союза, когда его совсем уж прижали, но согласен на все, когда дела идут в гору: типичная ситуация из какого-нибудь **Empire**, так что в The Saxons вы почувствуете себя как дома.

В Neocore, очевидно, посчитали, что полноценное «окно переговоров» развязало им руки. Действительно, по набору деталей The Saxons — вылитый **Medieval 2** с колдунами и ведьмами. Воодушевившись, разработчики выбросили из игры все, что посчитали недостойным «высокого штиля», — квесты, сюжет и скрипты. То есть то, что выгодно отличало «Короля Артура» от снулой бюджетной стратегии. Даже колдуны и ведьмы в кадре появляются только по большим праздникам: со всякими там демонами и циклопами особой дипломатии не заведешь, эти любят сразу файерболом в живот.

Понятно, что хорошей глобальной стратегией King Arthur не назовешь — не тот масштаб, не тот уровень проработки, не та экономика. В The Saxons, впрочем, настаивают, что все хорошо, и предлагают поучаствовать в полноценной войне княжеств на юго-востоке Британии. Формально вы сами можете задать условия победы, но все они в любом случае сводятся к «грабь-убивай». Нам удалось, не особенно напрягаясь, пройти The Saxons за два часа, нужно просто воевать с кем поближе и дружить с кем подальше.

■ ■ ■

Уже в этом году Neocore еще раз выступят не на своей территории. Полгода назад мы готовы были биться об заклад, что **Lionheart: King's Crusade** обязательно будет хорошей игрой, казалось, венгры, набравшись опыта и денег, взялись за ум — и теперь у них все получится. Но когда они, как и четыре года назад, начинают играть в Total War, копируя, как дети, родителей, лишь нахлобучив шляпу и пририсовав усы, энтузиазм улетучивается. ■

- **Издатель**: Neocore Games
- **Разработчик**: Neocore Games
- **Похожесть**: King Arthur; Серия Total War
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Количество дисков**: 1
- www.kingarthurthewargame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 4 Гб, 512 Мб видео

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

King Arthur предстает в амплуа банального Total War-подражателя. Увы, ждали-то мы совсем не этого.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

экспертный сайт
о цифровой технике **mobi.ru**

<война против скучных гаджетов>
Вызываем подкрепление!

РАСКРАСИЛ КРЫШКУ НОУТБУКА?

ПРИКРУТИЛ К МОБИЛЬНИКУ МОТОРЧИК?

СДЕЛАЛ БЕСПОДОБНЫЙ МОДДИНГ КОМПЬЮТЕРА?

Присылай фотографии нескучных гаджетов на mail@mobi.ru и выигрывай нескучные призы.

Призы разыгрываются каждые две недели. Подробности о конкурсе "Нескучный гаджет" на сайте www.mobi.ru

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры с **9 августа** по **2 сентября 2010 г.***

A	B	C	D
1		Assassin's Creed 2	10 %
2		Call of Duty: Modern Warfare 2	9 %
3	▲2	Mass Effect 2	6 %
4	▼1	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	6 %
5	▼1	Battlefield: Bad Company 2	6 %
6		Метро 2033	4 %
7	▲2	Batman: Arkham Asylum	4 %
8	▲2	Dragon Age: Origins	4 %
9	▼2	Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	4 %
10	▼2	Alan Wake	3 %
11	▲1	Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	3 %
12	▼1	Heavy Rain	3 %
13	▲3	Red Dead Redemption	2 %
14	▼1	BioShock 2	2 %
15	▼1	Left 4 Dead 2	2 %
16	▲6	Pro Evolution Soccer 2010	2 %
17	▼2	Split/Second	2 %
18	▲3	Dragon Age: Origins — Awakening	2 %
19		God of War 3	1 %
20	▼2	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	1 %
21	▼4	Singularity	1 %
22	▲6	Colin McRae DiRT 2	1 %
23	▲2	FIFA 10	1 %
24	▲5	Borderlands	1 %
25	▲2	Just Cause 2	1 %
26	▼6	Alpha Protocol	1 %
27	▲3	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	1 %
28	NEW	Need for Speed: Shift	1 %
29	NEW	Alien Swarm	1 %
30	▼7	Blur	1 %

*По состоянию на **2 сентября** в голосовании приняло участие **49 893** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

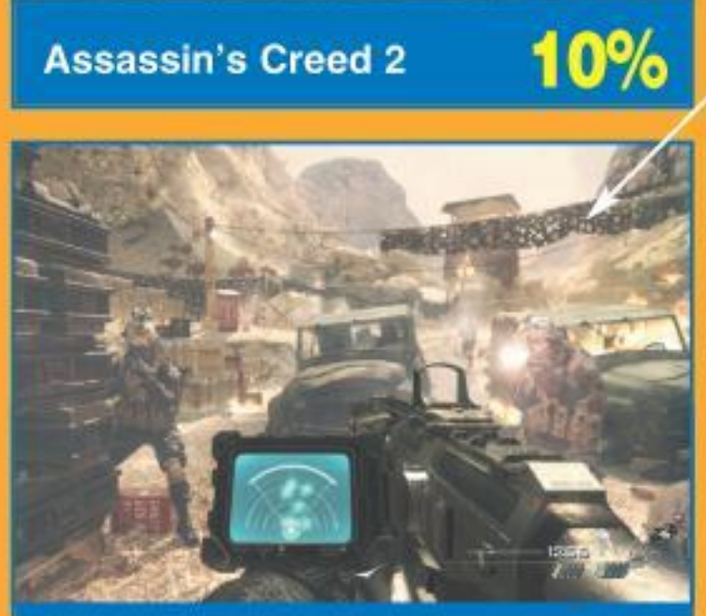
Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с августа 2009 г.* по *август 2010 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Assassin's Creed 2 **10%**

Battlefield: Bad Company 2 6%



Call of Duty: Modern Warfare 2 9%

Mass Effect 2 6%

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 6%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Split/Second

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Лучшая аркадная гонка наших дней, которая местами просто не влезает в рамки гоночного жанра и поэтому рекомендуется всем без разбора.

Гонка * Black Rock Studio * Disney Interactive Studios * Новый диск

Метро 2033

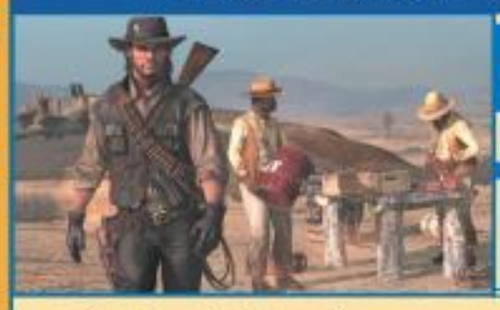
Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Шутер про метро, который беззастенчиво заимствует идеи из культовых игр последнего десятилетия, но делает это настолько ловко, что даже ругаться не хочется.

Шутер * 4A Games * THQ * Акелла

Red Dead Redemption



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Red Dead Redemption — это лучший игровой вестерн. Gun, Call of Juarez и Red Dead Revolver, конечно, были по-своему хороши, но все они, даже вместе взятые, не смогут потягаться и с одной-единственной поездкой по прериям в Red Dead Redemption.

GTA-вестерн * Rockstar San Diego * Rockstar Games

StarCraft 2: Wings of Liberty

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2010

Пожалуй, главная стратегия этого года и лучший довод в пользу PC как игровой платформы. StarCraft 2 не открывает новых горизонтов в том, что касается механики, но это самая дорогая, самая зрелищная, самая масштабная RTS как минимум в масштабах пятилетки.

Стратегия * Blizzard Entertainment * Activision Blizzard * 1С-СофтКлаб

Warhammer 40K: Dawn of War 2 — Chaos Rising

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2010

Первое дополнение к Dawn of War 2 привносит в игру первоклассную кампанию, моральные дилеммы и стаи веселых рогатых чертей, повинующихся главному герою. Восхитительно!

Стратегия * Relic Entertainment * THQ * Акелла

Assassin's Creed 2

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Избавившись от дурацких условностей первой части, Assassin's Creed на глазах превратился в лучший симулятор убийцы со времен Hitman.

Экшен * Ubisoft * Акелла

GTA 4: Episodes from Liberty City

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Два дополнения для GTA 4 (**Lost and Damned** и **The Ballad of Gay Tony**), каждое из которых с легкостью уделывает по интересности и продолжительности многие полноценные игры.

Экшен * Rockstar North * Rockstar North

The Settlers 7: Paths to a Kingdom

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №5/2010

Paths to a Kingdom объединила глубину второй части The Settlers с доступностью шестой. Новых идей по-прежнему мало, но лучше в рамках заданной механики просто не сделать. Settlers 7 сейчас — самая интересная и продуманная экономико-градостроительная стратегия.

Стратегия * Blue Byte Software * Ubisoft * Новый диск

Super Mario Galaxy 2

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Самый важный платформер на планете возвращает в жанр студийную монополию: сколько бы ни старались инди-разработчики, им не сделать аркаду насыщенней и интересней.

Платформер * Nintendo

Mafia 2

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2010

Даже восемь лет спустя Mafia по-прежнему может схватить игрока за вихры и затащить в свой маленький, но очень детализированный мир, в котором дорого одетые мужчины пьют виски, возят трупы в багажниках, ходят к проституткам и слушают джаз.

Экшен * 2K Czech * 2K Games * 1С-СофтКлаб

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

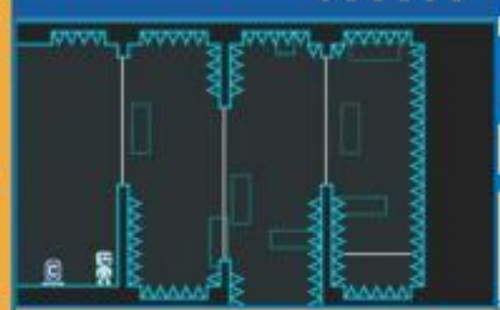
Рейтинг «Мании» 7,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Conviction оказался антиподом всех прошлых серий Splinter Cell — крутым брутальным боевиком с чисто номинальными стелс-элементами. Если такой расклад не вызывает у вас морального протеста, игру можно будет пройти с удовольствием.

Шпионский экшен * Ubisoft * Руссобит-М

VVVVVV



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Ретроплатформер, который займет вас всего на несколько часов, но даже за это ничтожное время успеет вывернуть вашу душу наизнанку и влюбить в себя до гроба.

Ретроплатформер * distractionware

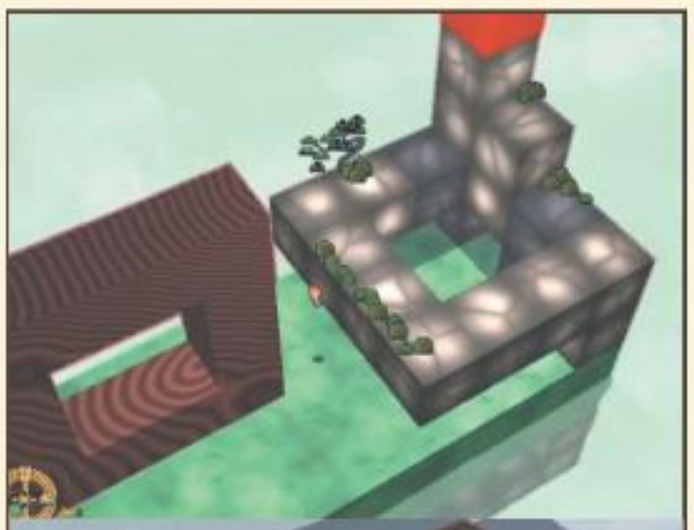
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Существуют ли в природе четырехмерные игры?



Концепцию четырехмерной игры трудно объяснить на словах и показать на статичных картинках. По сравнению с Miegakure Portal кажется геометрически простой и понятной игрой!

В любой 3D-игре на самом деле присутствуют четыре измерения — если считать время. И чем активнее игра экспериментирует со скоростью и направлением течения времени (**Max Payne**, **Prince of Persia: Sands of Time** и т.д.), тем она четырехмернее...

Но в наше время в физике (и особенно в математике) считать время четвертым измерением как-то не принято. Дополнительные измерения — это всего лишь дополнительная ось координат, лишняя буква после X, Y и Z. С математической точки зрения в игру можно легко добавить и четвертое, и пятое, и десятое измерения... проблема заключается в том, что человеческий глаз в состоянии воспринять только три измерения, а на мониторе мы вообще наблюдаем проекцию трех измерений на плоскость.

Четвертое измерение становится заметно в проекции на трехмерное пространство в движении: наберите в поисковике слова «вращающаяся модель тессеракта», чтобы посмотреть на знаменитый гиперкуб, грани которого необъяснимым образом проходят одна сквозь другую.

Объявленный в марте этого года платформер **Miegakure** (***http://marctenbosch.com/miegakure***) Марка Тена Босха эксплуатирует длину, глубину, высоту плюс дополнительную ось координат, тянущуюся из трехмерного мира в невидимое человеку пространство... В игре используется тот же принцип, что и в **Super Paper Mario** на Wii: там мы играем в традиционного плоского «Марио», но можем нажатием кнопки развернуть картинку на 90 градусов и двинуться в глубину уровня (передвигаясь в третьем измерении, можно легко обходить стены и прочие препятствия в первых двух).

В Miegakure картинку можно поворачивать в четвертом измерении. Нам показывают один из трехмерных фрагментов четырехмерной фигуры, а чтобы игрок мог хоть как-то ориентироваться, невидимые части фигуры представлены в виде полупрозрачных очертаний.

Открывается масса интересных игровых возможностей (представьте только, что можно сделать с четырехмерным освещением и четырехмерными тенями!), но рабочей демоверсии до сих пор нет — есть только ролик, в котором герой эффектно продевает одно трехмерное кольцо сквозь другое. В недавнем интервью Тен Босх не исключает возможности создания четырехмерной гоночной игры, где можно будет в любой момент свернуть с трассы на другой слой 3D-картинки. Чтобы не врезаться в уже находящуюся там машину соперника, можно сделать что-то вроде зеркала заднего вида, показывающего происходящее в четвертом измерении.

Я все время путаю комиксы Marvel с комиксами DC... пожалуйста, помогите разобраться во всей этой супергеройской путанице! И кто побеждает в противостоянии этих двух мегаиздательств?

Слева направо: Мстители, Лига справедливости (Бэтмен слева), DC Universe Online (главная надежда DC после Batman: Arkham Asylum), Marvel vs. Capcom 3 (главная надежда Marvel после Spider-Man: Shattered Dimensions).

И Marvel, и DC комиксы сейчас интересуют в последнюю очередь: презентации компаний на июльском «Комик-коне» в Сан-Диего были почти целиком посвящены фильмам и играм... Но давайте честно попробуем разобраться!

Marvel Comics в наше время известна как Marvel Entertainment и с 2009 года принадлежит конгломерату The Walt Disney Company. То есть фактически Люди Икс и Человек-паук сейчас — диснеевские персонажи (хотя права на фильмы про икс-людей принадлежат компании 20th Century Fox, а киноправа на Спайдермена — Sony Pictures). Изданием комиксов занимается Marvel Publishing (самое слабофинансируемое подразделение компании), выпуском мультфильмов — Marvel Animation, а полнометражного кино — Marvel Studios.

В арсенале «Марвела» — Железный человек, Халк, Тор, Капитан Америка и элитная команда Мстителей, сформированная из вышеупомянутых выдающихся личностей. Сейчас все усилия издательства направлены на создание единой супергеройской киновселенной: в производстве находятся фильмы «Тор» и «Капитан Америка», герои которых в 2011-м должны вместе сняться в полнометражных «Мстителях» (заодно с Робертом Дауни-младшим в роли Железного человека и Марком Руффало в роли Халка) под руководством режиссера и сценариста сериала Firefly Джосса Уидона.

DC Entertainment с 2009 года принадлежит компании Warner Bros. (части совсем уж монструозного конгломерата Time Warner) и живет с фильмов Кристофера Нолана и выходящих прямо на DVD мультфильмов из жизни Бэтмена, Супермена и массы никому не интересных героев вроде Зеленого Фонаря и Капитана Атома (советую посмотреть вышедший в 2009-м мультфильм Superman/Batman: Public Enemies).

Мстителей данному издательству заменяет Лига справедливости, но до фильма про эту команду еще далеко: сначала нужно, чтобы Нолан снял следующего после «Темного рыцаря» «Бэтмена» и нового «Супермена», а готовящийся к выходу в 2011 году «Зеленый Фонарь» с Райаном Рейнольдсом не провалился в прокате.

Комиксы Marvel считаются реалистичнее комиксов DC, потому что их герои живут и действуют на улицах реально существующих американских городов (Чикаго и Нью-Йорк вместо вымышленных Готэма и Метрополиса) и оперативно реагируют на исторические события вроде терактов 11 сентября 2001-го, войны с терроризмом и экономической депрессии.

Но все рассуждения о том, что комиксы «Марвела» лучше, серьезнее и реалистичнее, перечеркиваются следующим фактом: с 1983 по 2008 год в издательстве DC (и его импринте WildStorm) трудился создатель «Хранителей» и «Лиги выдающихся джентльменов» Алан Мур.

Недавно посмотрел фильм «Добро пожаловать в Зомбилэнд»... ну почему до сих пор не сделано игры про зомби, действие которой происходило бы в Диснейленде?

Форчун-Сити — это все-таки не Диснейленд... хотя социальный комментарий тут очень похожий.

В **Left 4 Dead 2** были ярмарка и аттракционы из кампании Dark Carnival, а в **The House of the Dead: Overkill** — еще один парк развлечений. Но захолустный карнавал с «Туннелем любви» и одинокими американскими горками — это далеко не полномасштабный диснеевский парк с тематическими секторами, отелями, магазинами сувениров и зомбифицированным Микки-Маусом. Если вы хоть раз бывали в переполненном обычными туристами парке развлечений, то захваченный зомби Диснейленд для вас — нормальное место отдыха!

По словам продюсера Кейджи Инафуне, именно в таком сеттинге должно было происходить действие **Dead Rising 2**. «Нам казалось, что получится интересный контраст между детскими развлечениями и кровавым хоррором. Игра была задумана задолго до «Зомбилэнда» — и хорошо, что мы поменяли сеттинг на Лас-Вегас, а то бы все подумали, что мы украли идею из этого кино!» Лас-Вегас (в версии Dead Rising 2 — Форчун-Сити) тоже своего рода парк развлечений (только для взрослых), но в Диснейленде, конечно, было бы интереснее...

Насчет обвинений в воровстве идей создатели могли бы и не беспокоиться: весь первый **Dead Rising** был сделан по мотивам оригинального «Рассвета мертвецов» Джорджа Ромеро, но в результате судебного процесса выяснилось, что концепция «люди убивают зомби в молле» не может быть защищена авторскими правами. Может, в Dead Rising 3 мы все-таки увидим Диснейленд?

Как вы думаете, будут ли современные игры популярны лет через 20-30 — хотя бы среди коллекционеров? И на чем мы в них будем играть?

Различного рода футуристов давно волнует вопрос: «Будет ли игра, сделанная между 2001 и 2010-м, в 2040 году играться не хуже, чем Pac-Man в наши дни?» Хотя, на мой взгляд, гораздо интереснее звучит вопрос: «А как в 2040-м будет играться сам Pac-Man?»

И через 20 лет останутся цифровые призраки игр и консолей, упущенных вами в детстве (или родились слишком поздно, или просто не хватило денег), найти которые в физическом виде будет практически невозможно.

О многих аспектах игрового будущего мы с вами уже рассуждали — да и вообще, смешно делать настолько далекие прогнозы для индустрии, в которой пока не работает ни одного человека старше 50 лет. Не исключено, что новые игры вообще перестанут выходить (модель **World of Warcraft** — одна и та же игра с бесконечными апдейтами), возможно, что перестанут появляться новые платформы (**OnLive** запущен!) и окажется упразднен институт игровых издателей (хотя переход на цифровое распространение игр происходит медленнее, чем планировалось). Но как все это скажется на современных и классических играх?

Пока точно можно сказать только одно: текущее поколение PC и консолей — первое, которое невозможно представить себе без онлайна. Ачивменты, таблицы рекордов, патчи, платные аддоны, отсутствие локального мультиплеера... Без ачивментов мы еще как-нибудь проживем (все равно на них уже некому будет смотреть и завидовать), но вот без всего остального станет скучно.

Играть будут или на официальной виртуальной консоли с библиотекой игр со всех предыдущих поколений, или на нелегальных эмуляторах. Главная проблема коллекционеров старого железа в том, что цены непрерывно растут, а количество работающих консолей и компьютеров уменьшается.

Простите за неоригинальность, но... когда же все-таки выйдет пятый Hitman?!!

В конце июля дизайнерская фирма Great Graphics, работавшая с издателем **Square Enix** над **Kane & Lynch 2**, опубликовала на своем сайте постер и артворк следующей, так до сих пор официально и не объявленной серии **Hitman**. На картинках хорошо заметны горящий хитмановский логотип, бренды **Eidos**, Square Enix и — самое главное! — разработчика **IO Interactive**. Ну и дата — 2011 год.

Издатель Square Enix со всей ответственностью заявляет, что пока не может ничего официально заявить о продолжении Hitman: Blood Money.

Артворк с постером быстро убрали, а менеджер IO Interactive по связям с общественностью Том Страттон заявил, что данный концепт-арт был создан как часть портфолио, демонстрирующего стиль работы художника, и не имеет отношения к новой серии Hitman. Тем не менее сайт Eurogamer уверен, что арт, «скорее всего», из игры, и даже уточняет дату выхода — «не раньше Рождества 2011 года» (в онлайновом магазине Play.com указана дата 28 ноября 2011-го).

Пока неизвестно даже точное название игры (раньше считалось, что она будет называться Hitman: Resurrection), а летом 2009-го ходили слухи о том, что **Hitman 5** будут делать британские создатели **Batman: Arkham Asylum** из **Rocksteady Studios**.

Президент Eidos Ян Ливингстон дезинформацию опроверг («Rocksteady? Впервые слышу!») — игрой занимаются наши любимые датчане. Также оказались ложными заявление голливудского профоргана Variety о том, что Hitman 5 выйдет в конце этого года и будет использовать сюжет из второго фильма про Сорок Седьмого, и тизер Hitman 5, появившийся 1 апреля 2010-го (игру якобы должны были показать на E3).

В июньском номере журнала PlayStation 3 Magazine в материале о **Kane & Lynch 2** ведущий разработчик Карстен Лунд отказался обсуждать серию Hitman. Но когда его спросили, можно ли будет с ним поговорить о Hitman в будущем, Лунд ответил: «Да, вполне возможно!» Самый подозрительный факт — представителей PSM3 не пустили в ту часть офиса IO Interactive, где на всех компьютерах использовались обои из Hitman.

Объясните, зачем некоторые люди сами конструируют домашние игровые автоматы? Насколько сложно это сделать своими руками?

Существует определенный класс игр, в которые совершенно невозможно играть сидя в кресле за монитором или развалив-

Самодельный игровой автомат — это не просто деревянный ящик со старым PC и эмулятором MAME внутри... это машина времени!

шись на диване с геймпадом. Эти игры специально рассчитывались на то, что в них будут играть, переминаясь с ноги на ногу перед аркадным кабинетом, в них физически невозможно продержаться дольше пятнадцати минут на одном жетоне.

Также во многих игровых автоматах железо специально затачивалось под игры. Даже если не обращать внимания на аркадные кабинеты в виде кабин и кокпитов (которые дома своими руками все равно не построишь), остаются игры, ощущения от которых не передадут даже топовые аркадные стики и гоночные рули. Для оригинального **Tempest** нужна специальная вращающаяся рукоятка (спиннер), а для **Missile Command** — огромный черный трекбол смерти.

Для полноценной игры в **Marble Madness** нужны два трекбола, для игры в **Aliens vs. Predator**, **Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time** и **The Simpsons** — по четыре дискретных аркадных стика, для игры в легендарную аркадную версию **X-Men** — шесть комплектов кнопок и рукояток!

Многие игры используют аналоговые контроллеры необычной формы — **Assault**, **Sinistar**, **After Burner**, **Star Wars**, **Spy Hunter**, **All Points Bulletin**... Экраны тоже бывают самые разные — векторные, вертикально развернутые, сдвоенные (аркадный аналог широкоэкранных телевизоров). Извините, но играть во все это на PC с подключенным падом от Xbox 360 (или пытаться эмулировать трекпад мышкой) бессмысленно.

В США строительство самодельного кабинета обходится где-то в 1000 долларов (в комплект входят тридцатидвухдюймовый LCD-телевизор, более-менее современный компьютер с установленным эмулятором MAME и четыре листа фанеры для корпуса). В наших условиях — немногим больше, но производители жизненно необходимых спиннеров, трекболов и хабов для подключения всех этих контроллеров вроде ***www.xgaming.com*** и ***www.ultimarc.com*** не доставляют свои товары в Россию (под «всемирной доставкой» там подразумеваются США, Канада, Великобритания, Австралия и Новая Зеландия). На eBay ситуация не лучше — да и сами знаете, как сейчас работает отечественная почта...

С обычными стиками можно что-нибудь придумать, как и с аналоговым джойстиком (можно выдрать рукоятку из стандартного PC-устройства), педалями и светящимися кнопками. Но тогда начнутся проблемы с местом — куда этот громоздкий ящик ставить? У западных любителей аркады ютятся в подвалах и гаражах, самые умные обходятся одним ящиком со сменными приборными панелями.

Последний штрих — панелька в верхней части кабинета (два куска плексигласа) с артом Tempest или другой классической игры. Можно даже купить и поставить настоящий монетоприемник — хотя для сквозного прохождения любой из серий **Metal Slug** вам понадобятся килограммы жетонов.

Что слышно об игре про Безумного Макса? Не повлияет ли на нее очередной скандал с участием Мела Гибсона?

Слева направо: восьмибитный Mad Max, шестнадцатибитный Outlander, «Безумный Макс 4», находящийся в производстве уже 25 лет.

Две игры про Макса уже существуют — в 1990 году на NES вышел официальный **Mad Max**, а в 1992-м на SNES и SEGA Genesis — **Outlander**.

Обе разработала компания **Mindscape** — Outlander тоже разрабатывался как официальная игра по «Дорожному воину», но создатели не смогли выбить лицензию у Warner Bros. Игры, на мой взгляд, классические — смесь гоночной аркады и скролл-шутера, нужно драться с байкерами, апгрейдить машину и делать вылазки за бензином...

С 2008 года известно, что режиссер всех трех «Максов» Джордж Миллер снимает новый фильм про этого же героя и что создатель **God of War 2** Кори Барлог параллельно разрабатывает одноименную игру. Судьбы игры и фильма были тесно связаны — Барлог общался со съемочной группой и даже координировал свои действия с создателями аниме про Безумного Макса (которое с игрой и фильмом должен был объединять глобальный сюжет).

От этой глобальной взаимосвязанности и начались все проблемы... Съемки фильма несколько раз откладывались по самым причудливым причинам (включая войну в Ираке), в начале лета все-таки стартовали предварительные работы в Сиднее, но почти сразу же прекратились. Студия отложила проект на неопределенное время. Говорят, что «Безумного Макса 4» планируют разделить на два фильма, а съемки не начнутся раньше 2011 года. Актеры и съемочный коллектив разбрелись по другим проектам, Барлог и создатели аниме второй год хранят загадочное молчание.

Гибсона во всем это обвинить трудно — Макса в новых фильмах (и, видимо, игре) будет играть британский актер Том Харди, на которого вы могли полюбоваться в нолановском «Начале».

Откуда в играх про будущее взялся бластер? Откуда появилось это название и кто его первым придумал? — *Александр Драпеза*

Лучевая замена огнестрельному оружию появилась в конце двадцатых годов прошлого века, одновременно с зарождением жанра космической оперы в журналах Weird Tales и Amazing Stories. Само слово, по некоторым данным, придумал Роберт Хайнлайн в рассказе «Ковентри» в 1940 году — потом оно начало использоваться другими американскими фантастами в качестве внутренней корпоративной шутки (например, Айзеком Азимовым в «Основании»).

В английской НФ слово «бластер» используется гораздо реже, чем в русской: официально бластеры фигурируют только во вселенной «Звездных войн», да и там они используются вперемешку с лазерными винтовками и пистолетами. Под бластером в «Звездных войнах» может пониматься не только ручное лучевое оружие наподобие пистолета, но и винтовка (DC-15 Blaster Rifle), и даже корабельная пушка.

Во вселенной «Звездных войн» бластером официально называется «любое дальнобойное оружие, испускающее импульсы лучевой энергии из заменяемой батареи». Что не мешает отдельным персонажам разгуливать с лазерными пистолетами.

Слово «бластер» в английском языке полностью заменяет термин «рэйган» — лучевой пистолет, — использовавшийся еще в радио- и киносериалах про Бака Роджерса и Флэша Гордона (30-е годы). По другой классификации, под рэйганом может подразумеваться любое лучевое оружие, вплоть до теплового луча из «Войны миров» (1898 г.) и гиперболоида инженера Гарина (1927 г.).

В шестидесятых годах абстрактные лучи смерти заменили модные лазеры — в сериалах «Затерянные в космосе» и «Звездный путь» используются лазерные пистолеты. Когда стало ясно, что лазер далеко не самое эффективное футуристическое оружие, лазерные пистолеты заменили фазеры (принцип действия неясен и меняется от сериала к сериалу) и аннигиляторы (оружие, поражающее цель потоком античастиц).

Помимо лазерных импульсов, персонажи космических опер успешно убивали друг друга при помощи мазеров (микроволновых излучателей) и плазменных винтовок и пистолетов. Плазменное оружие используют Хищники, герои фильмов «Терминатор» (в будущем), «Чужие» и сериала «Вавилон-5» (где оно известно как PPG — Phased Plasma Gun). Считается, что плазменное оружие очень удобно использовать на космических кораблях и орбитальных станциях: сгусток разогретого до состояния плазмы вещества легко прожигает живую плоть, но не пронзает переборки.

Недавно узнал, что известная всем компания Bethesda Softworks начинала со спортивных симуляторов (хоккей, баскетбол, боулинг и др.). Можете ли вы рассказать про эти симуляторы поподробнее? — *Евгений Кикеев*

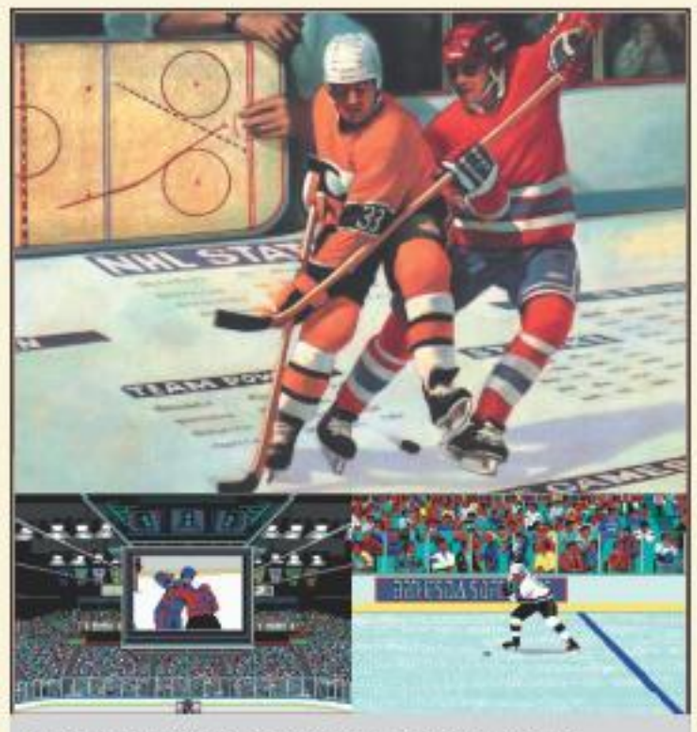
По словам основателя компании Кристофера Уивера, **Bethesda** является создателем первого спортивного симулятора с использованием физики — это был американский футбол **Gridiron!**, вышедший на Atari в 1986 году.

Ранее результат матча высчитывался путем сравнения статистических данных сражающихся команд. В Gridiron! был настоящий физический движок, рассчитывалось поведение игроков и мяча — и президент **Electronic Arts** Трип Хокинс попросил Bethesda помочь с разработкой нового симулятора американского футбола **John Madden Football**. «Таким образом, самый продаваемый футбольный сериал всех времен основан на движке и идеях нашей компании для Gridiron!».

С 1988 по 1992 год Bethesda делала серию **Wayne Gretzky Hockey** — лучший хоккейный симулятор своего времени (единственным конкурентом первой части была совершенно аркадная **Blades of Steel** производства **Konami**, а серия **NHL Hockey** толком началась лишь в 1993-м). Данные из Wayne Gretzky Hockey можно было импортировать в серию **Hockey League Simulator** (классический хоккейный менеджер, где игры вообще не показывались — только таблицы).

Баскетбольные симуляторы компании выходили эксклюзивно на PC — если у вас остались смутные воспоминания о бросании трехочковых с дребезжащей клавиатуры, то вы играли либо в **NCAA: Road to the Final Four** (1991), либо в **NCAA: Road to the Final Four 2** (1994).

Серия **PBA Bowling** началась в 1995 году и продолжалась до ранних двухтысячных — это единственный серьезный симулятор боулинга на PC... да и на любой другой платформе.



Свалив всю бюрократию на Hockey League Simulator, в Wayne Gretzky Hockey можно было заниматься основным хоккейным делом — бить друг другу морды на гигантском экране.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик *games@igromania.ru*.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Антон Белый

WORMS 2

Кольчатые солдаты второго призыва

- **Жанр**: Пошаговая стратегия
- **Издатель:** MicroProse
- **Разработчик:** Team17
- **Дата выхода:** 20 ноября 1997 года

В молодости мы многие вещи не могли оценить по достоинству, однако выпущенное в 1997-м продолжение «Червячков» такой участи избежало. Уже тогда в аркадной стратегии мы распознали классику на долгие годы.

Сегодня **Worms 2** для нас и тысяч других игроков не просто объект ностальгии, но и живой экспонат формулы долгоиграющего успеха: 13 лет пролетели, а новая часть сериала, **Worms: Reloaded**, скроена по образцу, придуманному в 1997 году.

Ослик с неба свалился

Последнюю десятилетку разработчики очень аккуратно экспериментируют с нововведениями в 2D-частях серии, но, чтобы игра оставалась популярной, бережно сохранять из года в год один лишь центральный стиль и анимацию кольчатых забияк недостаточно. На страницы этого ретровыпуска Worms 2 попала как раз потому, что разработчики «Червяков» собрались наконец с духом и решились преобразить стареющий хит.

Почему Worms 2, а не куда более известная **Worms Armageddon**? Потому что именно во второй части облик героев был кардинально изменен — на более мультяшный, который в итоге и стал золотым стандартом стратегии. В оригинале суровые кольчатые типа Annelida курили сигары и балагурили голосами Рокки и Барта Симпсона, а во второй части будто стали сами собой, ловкими проказниками и живучими непоседами, родственниками бешеных кроликов Рэймана. Да что там, берите шире: наши червячки попросту показали всему поджанру артиллерийских стратегий путь, по которому надо шагать, чтобы игроки часами не отлипали от мониторов.

Первоначальная концепция Worms не предполагала, что главными действующими лицами будут черви. Вместо них создатель серии Энди Дэвидсон использовал... обычных леммингов — модельки были позаимствованы из чужой игры, **Lemmings**. Дальнейшая червячная история известна не хуже истории успеха **StarCraft**: решив издать свою игру на диске, Энди заменил леммингов на червяков, назвал стратегию **Total Wormage**, в 1994-м на выставке ECTS показал рабочий прототип представителю **Team17**, затем всему офису компании — и закрутилось... Хотя если копнуть глубже, то выяснится, что идея со швырянием снарядов друг в друга пришла еще из древней **Gorillas** (1991), где схожим с Worms образом задавался угол броска бомбы-банана и его сила.

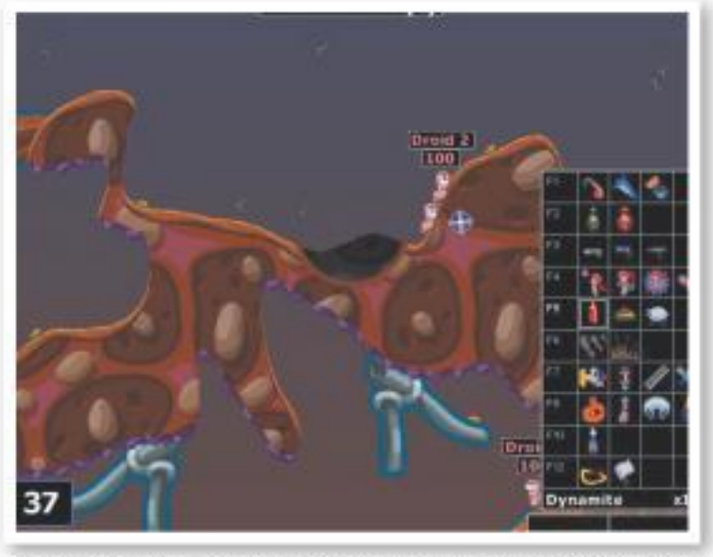
Кроме того, были еще **Ballerburg** (1987), **Tank Wars** (1990), **Scorched Earth** (1991) — и вот, наконец, **Worms** 1995 года выпуска. Всем претендентам на покорение сердец подчас недоставало лоска, изящества, привлекательности, баланса. Но главное, никакие танки с обезьянами не были так смешны и оригинальны, как червяки. Хотя и они были, мягко скажем, на любителя — безротые, слепленные в 3DS Max уродцы с овальными носами, больше похожими на криво приклеенные дыни.

Для сиквела был вовремя сделан редизайн, заставивший червей отказаться в роликах от неуместных комедийных носов, дистрофичных рук и рэмбо-привычек. Провидческое решение враз изменило настроение игры — ландшафты расцвели радостными красками, кольчатые стали распевать «Аллилуйю», а к выяснению отношений в духе «чей шотган дальнобойнее» стали подтягиваться поклонники помоложе.

Тихой сапой он влюбился

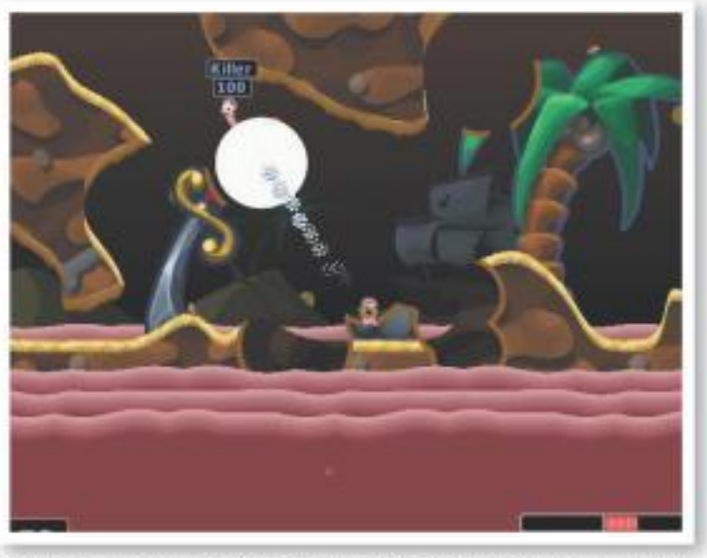
Червяки разбиваются на противоборствующие команды (до восьми душ в каждой), ползают по холмам, островкам и впадинам, стреляя по себе подобным из базук, минганов, а иногда даже призывая дождичек из напалма. У каждого рекрута всего минута на сбор контейнеров с оружием и успокоение разбушевавшихся врагов, а уж на стрельбу и полеты отводятся и вовсе считанные секунды.

Никто другой, кроме червяков да, пожалуй, уже упомянутых «кролегов» и зомби из **Plants vs. Zombies**, не способен ТАК лицедействовать после попадания в него летающей овцы или самонаводящегося голубя-бомбы. Все анимации в игре — от броска банановой гренки до победного танца в стиле студент после сессии — сделаны просто превосходно. Не так уж часто увидишь на лице взрослого мужика слезы умиления от вида каверзно брошенной кассетной бомбы, которая распадается на кластеры и прямо-таки



Выбираем способ наказания для ИИ. Хм, как насчет динамита? Мощный же.

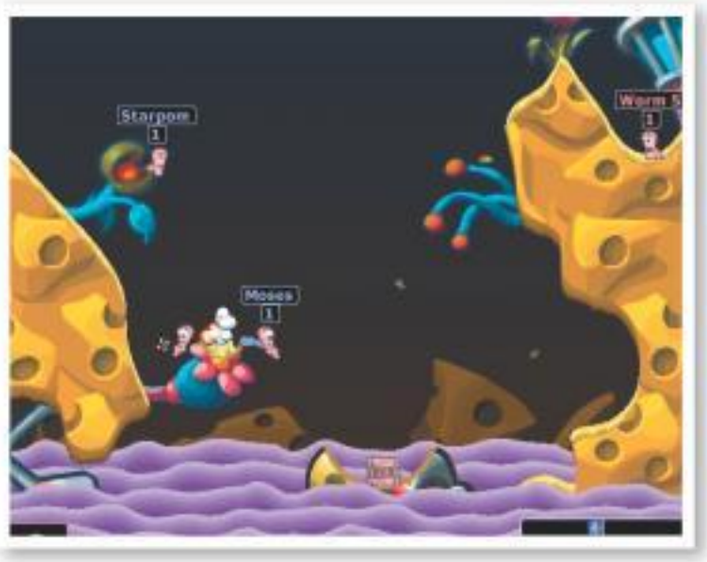
Враг ответил ракетой и теперь пытается ретироваться, подлюга!



Киллер сам стал жертвой. Надо было все-таки брать менее пафосное прозвище.

Кластерная бомба рвет карту на заплатки. Ну, маленькую ее часть. Но это не все: сейчас червяк Дромд 4 еще и до мин долетит.

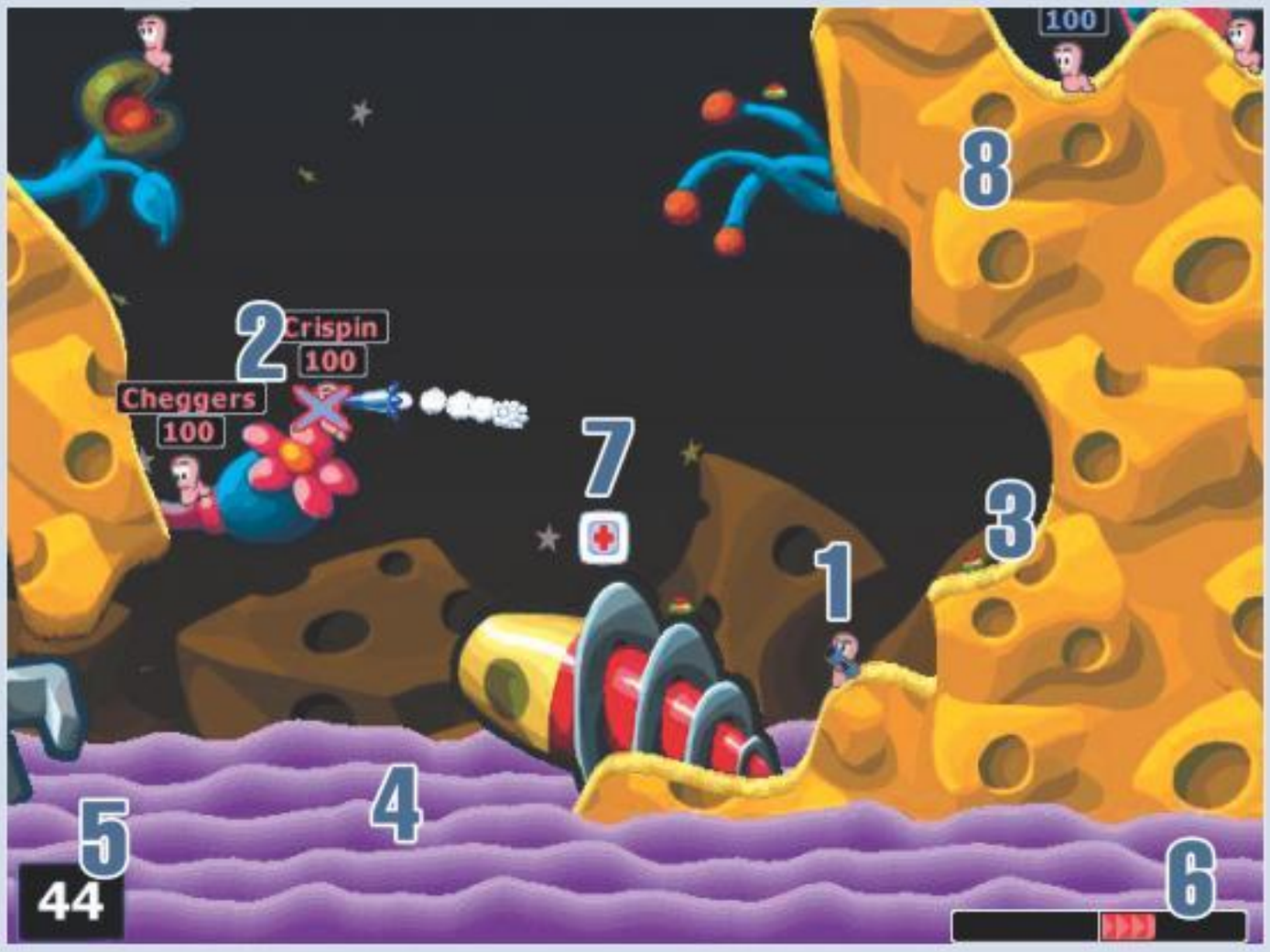
Овцы навсегда останутся главным фетишем всех поклонников Worms, кем бы они ни были и где бы ни жили.



Бомба развела червей в разные стороны. Если повезет, Моисей долетит до ящика с атомной вазой династии Минг.

ЦЕНТР ЧЕРВИВЫХ БАТАЛИЙ

Что уместилось в дедовское разрешение 640x480



1 Червяк по прозвищу Милованов из подозрительно знакомой команды «Игромания» пальнул в группу врагов.

2 Крестик рядом с Криспином — маркер для грозной, но немного неуклюжей самонаводящейся ракеты.

3 Мины в изобилии разбросаны на всех картах. Срабатывают они далеко не всегда, и часто можно отделаться лишь испугом.

4 Вода в этой игре — мгновенная смерть. Держите своих червячков от нее подальше. А вражеских, наоборот, только туда и толкайте!

5 По умолчанию таймер оставляет 60 секунд на ход. В меню настроек секундомер можно скорректировать.

6 На шкале ветра отображается сразу два параметра — направление ветра и его сила. И то и другое влияет на дальность и скорость полета пуль и гранат.

7 Аптечка. Способна восстановить N очков здоровья тому, кто ее подберет (независимо от политических взглядов и вероисповедания).

8 Сырные ландшафты — самая распространенная тема для уровней Worms 2. Дырки и оплавленные поверхности тут смотрятся особенно аутентично.

сеет милую, до щенячьего визга трогательную смерть по всей карте.

Играть весело — порой кажется, что путей развития ситуации ничуть не меньше, чем в реальной жизни. Калейдоскоп вариантов — отнюдь не пустая фраза, когда речь заходит о геймплее «Червяков».

И в итоге вот напился

Ландшафты в игре генерируются случайно, а вот интеллект компьютера всегда остается на очень низком уровне. Простачок ИИ не способен на каверзные, подлые комбинации и предпочитает все игровые проблемы решать основными атаками из базуки или с помощью брошенного вам на голову динамита. Как «**Героев**», как **StarCraft**, не за возможность драться с компьютером мы полюбили эту игру, совсем нет.

Новички в Worms 2 прежде всего восхищались разрушаемостью карты и моделью повреждений ландшафта. Ну а потом, привыкнув к зрелищу ровных круглых кратеров и выжженных святой гранатой декораций, бодались по примеру тех же кольчатых рекрутов. И вот тут начиналась настоящая игра: бескомпромиссная, полная экспромтов и запрещенных приемов (к слову: прочтите в Сети о трюке, который позволяет в обход правил назначать цель немедленной атаки в прыжке, а исполнять ее намного позже).

За одним компьютером в режиме хот-сит могли схлестнуться до шести человек — сейчас сложно поверить, что одна копия игры в конце девяностых предлагала солидный кооператив на целую команду. А продлевать интерес к забаве на протяжении многих лет были призваны модификации, позволявшие загружать в качестве игровых карт любые иллюстрации. Простор для моддинга невероятный, червячков можно даже наделить любыми голосами, самому создав базу аудиоданных и подгрузив ее в игру. Сядьте. Представьте. Игра, которая позволяет скрытные диктофонные записи со школьных уроков перенести в WAV-формат и загрузить в качестве реплик для солдат: «Медведев, где домашка?» вместо «Missed!».

Как правильно заметил один юноша с форума Old-Games.ru: «Как убить 15-й день рождения друга? Поставить у компьютера лавочку подлинней, плотно прижавшись, усесться на нее всей компанией, взять напитков по вкусу и загрузить «Червяков». И все! День рождения загублен».

+ + +

Отец всея червей Энди Дэвидсон покинул Team17 после выпуска третьей части франчайза, Worms Armageddon, больше 10 лет назад. Уходя, он обещал поклонникам выпустить трехмерную игру в новом сеттинге и со множеством червякореференсов, но информации о ней до сих пор нет (неужели забросил?). В настоящее время Энди владеет ibar — борнмутским концепт-баром, который «перенесет бары и клубы в цифровую эпоху». И пока Энди занят цифровым трактиром, Worms продолжают хорошеть без него. Так уж вышло.

А теперь просто опустите глаза пониже, чтобы увидеть окончательный вывод (от цифр мы с этого номера предпочли отказаться). Испытание временем игра прошла успешно — не растеряв ни филигранного баланса, ни харизмы, ни аддиктивного геймплея. Все компоненты на месте. Worms остаются такими родными «Червячками», а мы остаемся людьми и не в силах сопротивляться. +

ЧТО ЭТО БЫЛО?

Классика на все времена: стратегия, в которую мы будем играть и через десять, и через двадцать лет.

Брошенный динамит как дружеская шутка юмора...

... и последствие — запуск в стратосферу со сверхзвуковой.

STARCRAFT, 1998 A.D.

28 самых ярких цитат из рецензий на StarCraft... или StarCraft 2?

Двадцать седьмого июля вышел StarCraft 2. Рекламная шумиха вокруг релиза, невероятно завышенные ожидания, комплименты (за качество) и критика (за неоригинальность) в адрес Blizzard... звучит безумно знакомо, не правда ли? Все это уже было — 12 лет назад, в другой, более наивной индустрии, где вместо сайта IGN все читали Adrenaline Vault, закрывшийся на днях британский журнал PC Zone был одним из самых популярных англоязычных игровых изданий, а GameSpot и «Игромания» только начинали свой творческий путь. Но о StarCraft они писали примерно то же самое.

«Очень скоро начинаешь понимать, что играешь-то не ради победы, а ради процесса! Например, играя за расу Людей, не испытываешь особой нужды в ядерных ракетах. Но ведь хочется же попробовать! И вот уже начинаешь оттягивать последний час врага, чтобы было на кого бомбочку сбросить...» — Андрей Шаповалов, Сергей Пуриков, журнал «Игромания», 1998 г.

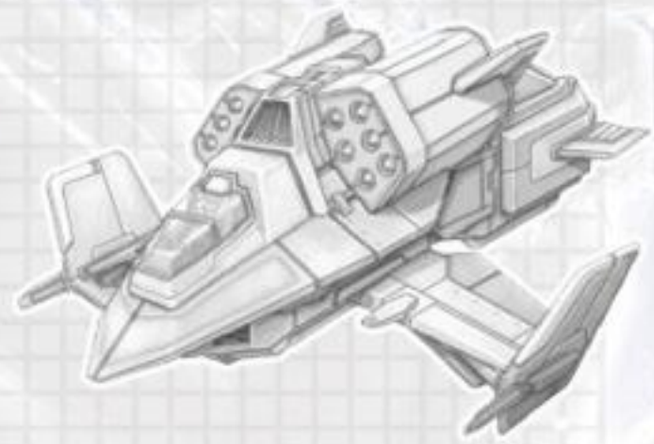
«В игре много насилия. Но убивают в основном для самообороны (-4 балла). Когда кто-то умирает, показывают кровь (-1,5 балла). В игре постоянно что-то взрывается, и многие юниты расстаются со своими конечностями (-1,5 балла). Звучат слова «черт», «блин», «сукин сын», «задница» и «скотина» (-4 балла). Имя Господа поминают всуе (-5 баллов). Сексуального контента в игре (за исключением одной шутки) нет, как и оккультной тематики (не считая зерговских мутаций)». — Jpearce, Christ Centered Games (www.ccgr.org), 2005 г.

«StarCraft стоит купить хотя бы из-за того, чтобы ощутить себя повелителем ста зерглингов или флота линейных терранских кораблей... Уж это-то точно никого не разочарует!» — Adrenaline Vault, 1998 г.

«Я был приятно удивлен, что StarCraft оказался настолько хорошей игрой и сумел не разочаровать — невзирая на предшествующую выходу игры шумиху и безнадежно завышенные ожидания. Если бы побольше «клонов» были сделаны ТАК, жалоб на неоригинальность RTS у нас было бы гораздо меньше!» — Пит Хайнс, Adrenaline Vault (www.avault.com), 1998 г.

«С технической точки зрения StarCraft — очень красивая игра с полным набором проблем, характерных для жанра RTS. Но в целом все вполне играбельно — хотя эту игру мы уже много-много раз видели...» — Журнал PC Zone, 1998 г.

«Ветераны RTS не найдут в StarCraft ничего особенного — за оригинальность игра никаких наград не сыщет, хотя сделано все очень качественно. Если вы с жанром знакомы плохо, то игра вам понравится. Только сюрпризов не ждите: StarCraft — это всего лишь диск с миссиями из всех ваших любимых RTS сразу». — Крис Андерсон, журнал PC Zone, 1998 г.



«Эта рецензия — все равно что статья сороковых годов, в которой утверждается, что компьютерам никогда не найдут практического применения...» — Jarga, Computer & Video Games UK (www.ComputerAndVideoGames.com), 2009 г.

«В 1997-м вся Азия переживала глубочайший финансовый кризис. Пытаясь поправить экономическую ситуацию, правительство Южной Кореи открыло платные интернет-кафе. Blizzard рекламировала StarCraft везде, где только можно: в телевизоре, на упаковках чипсов... В результате в стране началась StarCraft-мания. Мало того, что было продано по одной копии на каждые десять корейцев, — игра практически стала национальным спортом. Да и то — не каждый вид спорта 24 часа в сутки показывают сразу НА ДВУХ каналах!» — Ями Шурию, GameFAQs (www.GameFAQs.com), 2005 г.

«В интерфейсе StarCraft аккуратно срисованы все последние достижения RTS — система вейпойнтов, патрулирование, — но многие опции реализованы весьма криво и явно добавлены в игру в последний момент». — GameSpot, 1998 г.

«В других играх механика одна и та же — неважно, играете ли вы за корпорацию Core или группировку Arm, за братство Нод или за Глобальную оборонную инициативу, за викингов или за франков, за боргов или за Федерацию, за Империю или за повстанцев... Три столь разные расы говорят о творческой смелости компании Blizzard, а безупречность баланса — о недюжинном терпении разработчиков». — Том Чик, IGN (http://pc.ign.com), 2000 г.

«Чтобы не случалось постоянного раша, в игре можно управлять только двенадцатью юнитами за раз. Помогает это не всегда — шесть зилотов, например, легко выносят вражескую базу, — но все-таки затрудняет массовые атаки. В мультиплеере побеждают люди с развитой мелкой моторикой — настоящие ковбои RTS, которые преодолевают ограничения ущербного интерфейса за счет собственной проворности». — Рон Дулин, GameSpot (www.GameSpot.com), 1998 г.

«Игра принесла Южной Корее огромные прибыли. Говорят, что после 1998 года все важные технические изобретения в стране сделаны под влиянием StarCraft — без Blizzard многие корейские технари никогда не сели бы за компьютер...» — GameFAQs, 2005 г.

«В принадлежащей компании Blizzard игровой сети Battle.net в StarCraft можно играть совершенно бесплатно. «Залогиниться» и подключиться к игре очень легко — если, конечно, у вас есть телефонное соединение со Всемирной паутиной». — Gamers' Temple (www.GamersTemple.com), 1998 г.

«Впервые я попробовал StarCraft дома у друга, часа в три ночи. Разумеется, я ничего не понял в копошении на экране (какие-то синие медвежата воевали с бурыми тараканами) и не сумел разобраться в управлении. Через неделю я попросил друга дать мне диск, чтобы я мог поиграть в онлайне. Можете догадаться, что произошло со мной дальше!» — Syarrow, IMDb (www.imdb.com), 2000 г.

«При строительстве зданий les Terrans используют универсальные модули, les Zergs сами мутируют в постройки, ну а les Protos вызывают здания из своего мира. Так что игроку доступны три совершенно разных стиля игры: les unités протоссов требуют больших финансовых и временных затрат, в то время как les Zergs могут задавить l'ennemi за счет использования зерглингов en masse...» — Zick, журнал Jeux Video, 2001 г.

«Постой, чувак! — скажете вы. — В этой игре три расы, а не две! Такого в RTS еще не было!» Да было же. В игре, с которой все началось — в Dune 2, — были три воюющих стороны, каждая со своими юнитами и миссиями». — Game Revolution (www.GameRevolution.com), 1998 г.

«Почему мне постоянно кажется, будто я играю не в StarCraft, а Warcraft 2, а?! Дело тут не в движке и не в юнитах... дело в том, что я кричу в монитор те же вещи, что и три года назад: «Что?! Ну куда ты пошел?» «Дурацкий юнит! Нам в другую сторону!» «Ну какого черта, вообще?!» (добавьте собственных ругательств по желанию)». — Colin, Game Revolution(www.GameRevolution.com), 1998 г.

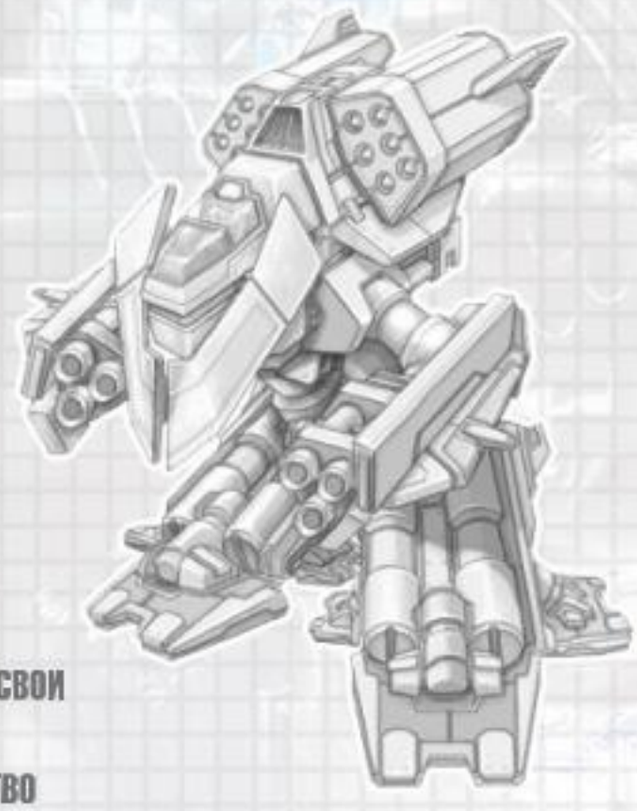
«Les Zergs — совершенно особая раса. Зерги подчиняются некоему de conscience collective, управляющему действиями каждого юнита. Цель у зергов одна — ассимилировать все встреченные les races в единый ин Overmind». — Журнал Jeux Video, 2001 г.

«Одно из заданий терранов очень напоминает сражение у Роркс-Дрифт времен англо-зулусской войны — нужно тридцать минут отбивать непрерывные атаки зергов. Миссия потрясающая — но почаще сохраняйтесь!» — Джеймс Энтони, GameBlitz (www.GameBlitz.com), 1998 г.

«Загрузив StarCraft, я прошел пару миссий и подумал — ну, графика приличная, интерфейс изящный, терраны выразительные... но пока ничего особенного! Потом случился мой первый зерговский раш». — Рик Ференбахер, Games First (www.GamesFirst.com), 1998 г.

«Человеческая раса в игре представлена терранами, которых проще всего описать как деревенских гопников в космосе. Вторая раса — зерги, инопланетные креветки, главная сила которых — в умении быстро размножаться. А кто такие протоссы, я так и не понял». — NeuroSplicer, Amazon (www.amazon.com), 1999 г.

«Сюжет StarCraft может понравиться только законченному наркоману. История настолько идиотская, что остается лишь пропускать все диалоги и смотреть исключительно ролики». — Дамир Рукавина, журнал «Хакер» (хорватское издание), 1998 г.



«У Сары Керриган очень интересный голос, а у Рейнора — типичный южный акцент, из-за которого он стал моим любимым персонажем (ну да, люблю я южные акценты! Чего такого?!)». — Pattiwhacka, GameFAQs (www.GameFAQs.com), 2001 г.

«Меня удивляет, что столько народу жалуется на сюжет StarCraft. У каждой расы есть свои интересные персонажи (Джим Рейнор — вообще самый крутой герой в истории жанра RTS!), в сценарии нашлось место и войне, и предательству, и трагедии... Хотя большинство событий и предсказуемо, мне кажется, что это просто идеальный сюжет для такого рода игры». — LastStand, GameFAQs (www.GameFAQs.com), 2004 г.

«Актеры в игре не профессиональные, НО ОЗВУЧКА ХОРОШАЯ! Все персонажи как живые. Благородные протоссы Зератул, Феникс, Тассадар и Алдарис — настоящие средневековые рыцари. Великие терранцы адмирал Жерар Дю Галль, капитан Джим Рейнор и вице-адмирал Алексей Стуков дают повод гордиться человечеством — они, не дрогнув, смотрят в жвалы неведомому врагу. Ну а что касается зергов... бывшая земная воительница Керриган неподражаема в роли агента Сверхразума!» — Энтони Энсель, IMDb (www.imdb.com), 1999 г.

«Хотя кому-то может понравиться яркая плоская графика игры, мне лично кажется, что большинство игроков предпочли бы реальные 3D-ландшафты и хоть какое-то освещение». — Журнал «Хакер» (хорватское издание), 1998 г.

«Противник пригнал полный экран осадных танков? Используйте воздушных юнитов — до них танки не доберутся. Враг злоупотребляет гидралисками? С ними разберутся осадные танки! На каждое действие игрока есть контрприем. Вот что делает StarCraft шедевром». — GameFAQs, 2004 г.

«И по сей день StarCraft остается увлекательным времяпрепровождением — сложных маневров вам планировать не доведется, зато можно посмотреть, как в бой идут осадные танки или как туча зерглингов прогрызает себе дорогу через терранскую базу. Право же — нам не нужно, чтобы каждая стратегия содержала в себе массу нюансов и деталей. Ситуации «пришельцы против танков» вполне достаточно!» — Stoo, A Force for Good (www.ForceForGood.co.uk), 2004 г.

Павел Шубский

МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее,
что мы нашли в интернете за последний месяц

Events

ЭЛЕКТРОННАЯ ЖИЗНЬ

Цифровые книги продаются лучше бумажных

Мы усиленно переводим все в цифровой формат — сначала радио, потом телевидение, теперь и книги. **Amazon** выпустила ридер **Kindle** всего три года назад, однако уже сейчас электронные версии романов и поэм продаются лучше, чем бумажные в классических твердых переплетах.

Каталог крупнейшего интернет-продавца содержит 630 тысяч цифровых книг, тогда как бумажных — миллионы. Но это не мешает компании продавать последние месяцы по 180 электронных книг на каждые 100 бумажных. Аналитики считают, что дальше разница будет только увеличиваться, и советуют всем крупным издателям переходить в онлайн. Так, основатель аналитического агентства **Idea Logical Company** Майк Шацкин прогнозирует, что в течение следующих десяти лет продажи печатных версий литературы составят в лучшем случае 25% от общего объема продаж. Несмотря на пророчества Стива Джобса, человечество хочет читать — а раз так, эту потребность нужно удовлетворить.

Впрочем, есть мнение, что рост продаж е-книг — временный и был вызван недавним снижением цен на ридеры Amazon Kindle

и **Barnes & Noble Nook**. Читалки стали еще доступнее массовой публике: согласитесь, позволить себе стильное устройство за $190 куда проще, чем аналогичное, но за $260. Тем временем в России ридеры все еще стоят неоправданно дорого.

Sites

ИЗ РУК В РУКИ

Сайт для дарения и получения в дар (DaruDar.org)

Бьемся об заклад, что у вас в квартире наберется с десяток пыльных вещей на дальних полках — они давно не нужны, но и выкинуть как-то жалко. Так почему бы не подарить их нуждающимся? Создатели проекта «**Дару~Дар**» считают, что люди должны дарить ненужные вещи другим. Не подошла губная помада? За шкафом обнаружился древний бобинный магнитофон? Зарегистрировав аккаунт на «Дару~Даре», вы быстро и без лишней мороки пристроите их тем, кому они действительно пригодятся.

Вещи на сайте называются именно дарами, а не подарками: подарок — это по поводу, а дар — это от души, ни за что, просто так. Сайт оформлен в виде коллективного блога: дарители вывешивают посты с фотографиями и описанием, желающие оставляют комментарии. Автор поста выбирает того, кому дар нужнее всего, и договаривается о встрече. Надо сказать, что вещи почти всегда уходят по адресу: турецкий барабан — в детский театр, плавание на коне через Днепр — любителям экстрима... Создатели сайта порицают корыстный обмен и призывают соблюдать местный кодекс поведения, по которому слова «лот», «обмен», «халява», «барахло» и «хлам» считаются нецензурными.

Такая вот простая идеология.

Творчество

ДЖЕННИ ПОД УДАРОМ

Как красиво уволиться с работы (TheChive.com/2010/08/10/girl-quits-her-job-on-dry-erase-board-emails-entire-office-33-photos/)

Прошло уже три года, а вы так и не получили повышение? Босс достал своими колкими замечаниями? Бесят коллеги? Пора увольняться и искать новое место работы. Но как сделать это наиболее эффектно? Девушка по имени Дженни нашла ответ — красотка рассказала коллегам о причинах своего ухода при помощи тридцати трех сообщений на офисной доске.

Фотографии Дженни с доской в руках появились на страницах сайта **TheChive.com** и очень быстро разошлись по интернету — блогеры всего мира охотно перепечатывали картинки и давали ссылку на оригинальный материал. Еще бы, ведь девушка уволилась идеально красиво, попутно рассказав всему миру про зловонного босса по имени Спенсер, большого любителя игры **FarmVille** (зарубежный аналог «Веселой фермы») и злостного нарушителя женских прав.

Очень жаль, что креативная выходка Дженни оказалась всего лишь умелым розыгрышем сайта TheChive (который раньше запустил миф о том, как Дональд Трамп оставил чаевые в размере $10 000 к счету на $82). На самом деле девушку зовут не Дженни, а Элиза Портерфилд — она приглашенная актриса из Лос-Анджелеса и ниоткуда не увольнялась. Авторы успешно разыграли весь интернет — ссылку отметили 450 тысяч пользователей Facebook (а сколько еще перепостов осталось неучтенными!).

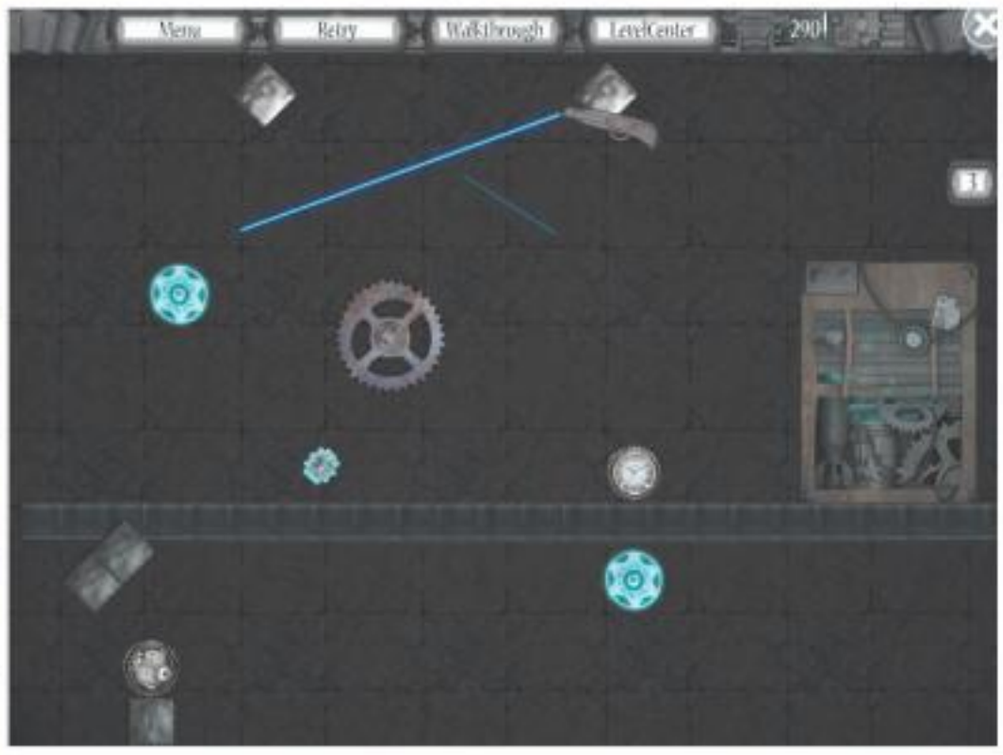
Игры

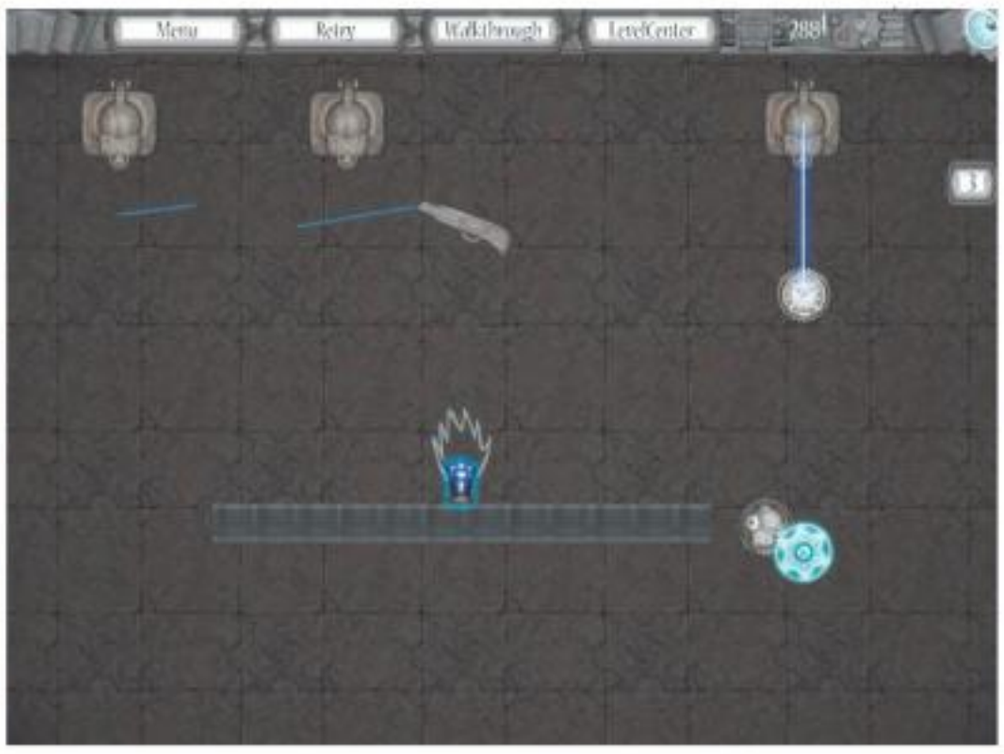
ШЕСТЕРЕНКИ ВРЕМЕНИ

Mechanism 3 (Bored.com/Game/Play/150927/Mechanism_3.html)

Есть игры, которые захватывают с первых минут и потом долго не отпускают. Головоломка **Mechanism 3** как раз одна из таких. Каждый уровень — это комната, полная колонн и стимпанковых механизмов. Где-то здесь находится светящийся портал и часовой циферблат, который нужно туда загнать. В вашем распоряжении — световой резак, способный рассекать каменные столбы (подталкивают циферблат к цели) и кромсать веревки (как раз тогда, когда циферблат пролетает над порталом).

Начальные уровни Mechanism 3 проходятся на раз-два: перерезал веревку, упавшая колонна толкнула циферблат, тот докатился до портала. Дальше начинаются проблемы. Как, например, одним махом срезать сразу несколько конструкций так, чтобы они подтолкнули сразу несколько циферблатов? Или в каком направлении и под каким углом обрубить трос вон той раскачивающейся шестеренки? Наконец, как справиться с этой задачкой всего за три клика?



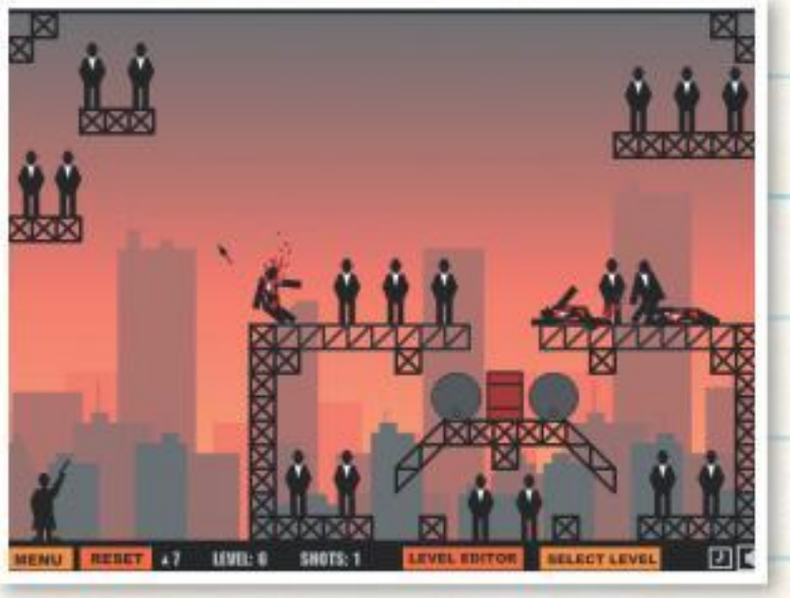


Игры

СМЕРТЕЛЬНЫЙ РИКОШЕТ

Ricochet Kills 2 (Bored.com/Game/Play/150898/Ricochet_Kills_2.html)

Что может быть увлекательнее, чем веселое крошилово с участием явно мафиозных личностей и загадочного мстителя в плаще? Только веселое крошилово под вечерним солнцем! Вот они, человечки: смирно стоят, дожидаясь, пока очередная пуля срикошетит от стены и со смачным чавкающим звуком продырявит им голову...



Вы, вероятно, уже уловили суть игры: пуля должна несколько раз отскочить от разных конструкций так, чтобы поразить врагов за непробиваемой преградой. Боезапас ограничен, но если повезет, то одним выстрелом можно положить сразу несколько гангстеров — взорвав бочку с бензином или толкнув балку с валунами. Главное, чтобы случайный камень не докатился до вашего аватара, иначе уровень придется начинать сначала.

Приятное времяпрепровождение обеспечивает простенькая графика и незамысловатая фоновая музыка. Именно такие игры могут загубить весь рабочий процесс — используйте с умом!

События

СОЦИАЛЬНЫЙ КОТ

Потерянного плюшевого кота опубликовали на Facebook

Социальная сеть **Facebook** при некоторой поддержке со стороны прессы оказалась вполне себе состоятельным бюро находок. Как-то раз жительница Великобритании по имени Лиз Эверетт нашла потерянного плюшевого кота в чайном домике Meare Shop and Tearoom, что в небольшом городе Торпенесс в графстве Саффолк. Госпожа Эверетт решила, что несчастную игрушку нельзя оставлять без внимания — необходимо вернуть котика законному владельцу. К счастью, женщина не стала давать объявления в газету и расклеивать по городским столбам эти жалостливые листовки с фотографией и грустной надписью. Нет, она пошла на Facebook и создала там страничку с фотографиями плюшевого животного.

Пресса моментально позабыла о глобальных проблемах и раструбила о найденыше на всю Англию. Лиз Эверетт, в общем, тоже не сидела на месте — временная владелица делала все возможное, чтобы котик не скучал: в профиле появились фотографии животного в песочнице, с мороженым в лапах, в прогулочной лодке.

Хозяин котика, двухлетний мальчик Нэд, нашелся через пятнадцать дней за двести километров от Торпенесса, в графстве Восточный Сассекс. Чтобы друзья увиделись как можно скорее, игрушку отправили домой мотокурьером.

События

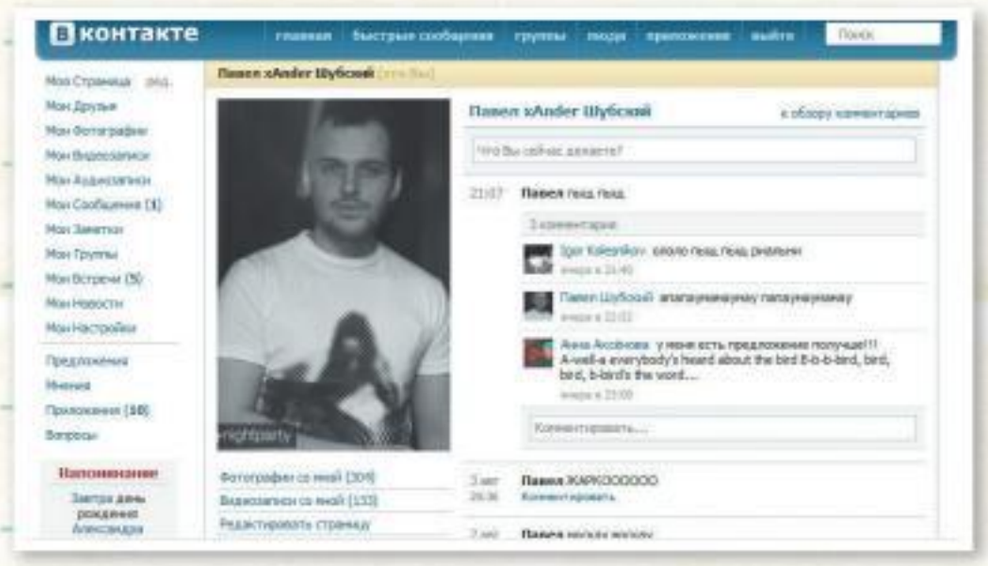
ГЛАС НАРОДА

Пользователи тормозят развитие «ВКонтакте»

Кажется, в мире нет более консервативной аудитории, чем завсегдатаи социальных сервисов. Только разработчики пытаются изменить привычный облик ресурса — посетители тут же ругаются. Всю мощь народной агрессии прочувствовала на себе администрация сайта «**ВКонтакте**», которая решила осовременить портал и активировала комментируемые статусы. Неприметная текстовая полоска на страницах зарегистрированных пользователей превратилась в полнофункциональный микроблог со списком последних обновлений и комментариями друзей. Страница сильно изменилась, но попытка внедрить комментируемые статусы провалилась с треском.

Многотысячная армия зарегистрированных пользователей подняла бунт, и администрации пришлось пойти на поводу у разгневанной публики. Было устроено однодневное голосование, и в итоге разработчики признали, что дизайн микроблога не продуман и не доделан до конца. Новый функционал убрали, оставив лишь возможность активации в настройках — для тех, кто проголосовал за изменения.

На наш скромный взгляд, создатели «ВКонтакте» дали слабину, послушавшись посетителей. Помнится, самая популярная в мире социальная сеть **Facebook** поступила куда жестче — стенания по поводу глобального редизайна остались без внимания, и в итоге народ привык.



Творчество

ЖИЗНЬ ЗА ОДИН ДЕНЬ

По мотивам роликов YouTube снимут фильм

Помните проект **Life in a Day** («Жизнь за один день»), во время которого жителям развивающихся стран даже выдавали видеокамеры? В его рамках посетителям **YouTube** предлагали записать и прислать организаторам десятиминутный ролик о собственной жизни 24 июля. Так вот, самоотверженные пользователи прислали 80 тысяч видеороликов!

Лучшие работы будут выложены на официальном канале Life in a Day (***YouTube.com/LifeInADay***) и войдут в состав одноименного документального фильма Кевина Макдональда. Премьера картины состоится в январе 2011 года на кинофестивале **Sundance**. Возможно, тогда нам и расскажут, чем именно примечательна выбранная дата съемок (предполагаем, что ничем).

События

ШТРАФ ИЗ НИОТКУДА

Парня оштрафовали за статус в соцсети

Цифровой век накладывает ограничения на действия в Сети. Помните нашумевший случай, когда липецкий блогер попал в опалу из-за поста о милицейском беспределе? Или как суд города Самары приговорил жителя к одному году условного заключения за экстремистские высказывания в Сети?

Это только начало. Очередным подтверждением того, что в рунете нужно держать язык за зубами, стал вот такой случай: молодому человеку из деревни Федотово Кромского района Орловской области назначили штраф в размере 10 000 рублей за уклонение от воинской службы — и доказательством уклонения послужил статус в соцсети! Информационное агентство Regnum сообщает, что в прокуратуре ситуацию прокомментировали так: «Среди исследованных доказательств вины была страничка в социальной сети в интернете, в которой он установил статус, свидетельствующий о нежелании идти в армию».

События

ПИРАТЫ БЕЗ ПОСЛЕДСТВИЙ

Пиратская партия Швеции представила пиратского провайдера

Швеция — неописуемо прекрасная страна. Например, там зародилась Партия пиратов Piratpartiet, выступающая против существующего законодательства в области интеллектуальной собственности, патентов и копирайта. Одна из целей пиратской партии — добиться приватности в интернете.

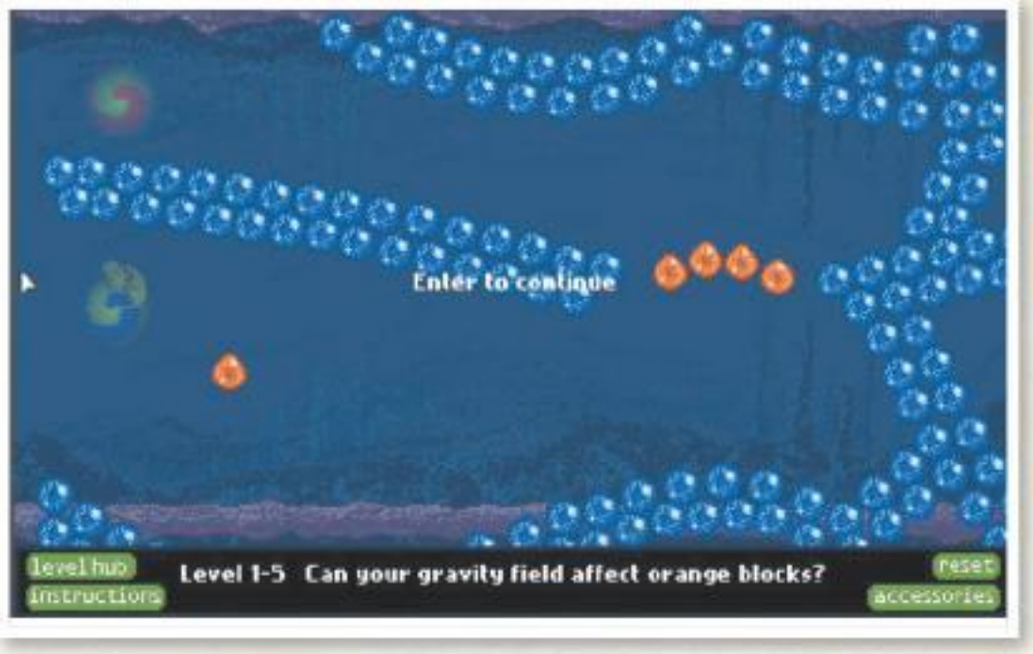
В рамках крайне амбициозного и в то же время нахального проекта пираты представили первого в мире пиратского провайдера интернета. Компания под названием **Pirate ISP** предоставляет абонентам полностью анонимный доступ к Сети, гарантируя максимально возможную конфиденциальность, не сохраняет логи и не сотрудничает с любыми организациями по защите авторских прав. Таким образом, правительство и различные борцы имени копирайта не могут преследовать обычных пользователей — а это как раз то, чего добивается Пиратская партия.

Тестовый запуск Pirate ISP успешно состоялся в шведском городе Лунд — к интернету было подключено сто абонентов. В ближайшее время провайдер собирается предоставить свои услуги 5% населения Лунда и постепенно выйти на государственный уровень. Пираты надеются, что существование Pirate ISP заставит других провайдеров пересмотреть условия, на которых они предоставляют доступ в интернет, — или потерять клиентов. Начальником Pirate ISP стал Густав Нипе, известный активист Пиратской партии, готовый вступить в борьбу с любой организацией, которая посягнет на права абонентов провайдера. Разумеется, выходить за пределы Швеции новоиспеченная компания не планирует — заклюют.

Игры

ВИРТУАЛЬНЫЙ АКСОЛОТЛЬ

Pixelotl (Kongregate.com/games/sckulp/pixelotl)



В некогда живописных мексиканских озерах Сочимилко и Чалко неподалеку от Мехико живут милые водяные амфибии аксолотли, похожие на крупных саламандр (на самом же деле это лишь личинка саламандры, которая, правда, умеет размножаться: да-да, личинка и размножается).

Создания размером до 25 сантиметров с голым тельцем, наружными жабрами и широким ртом не могут не вызывать улыбку — кажется, что они и сами все время улыбаются в ответ. К сожалению, расширение мексиканской столицы поставило фауну озер под угрозу, и сейчас аксолотли считаются исчезающим видом. Не исключено, что лет через десять эти милые животные останутся только в аквариумах и в простеньких компьютерных играх — вроде **Pixelotl**, пиксельной головоломки, которая предлагает сыграть улыбчивым аксолотлем и помочь ему понять, куда же делись друзья.

В игре аксолотль почему-то умеет включать повышенную гравитацию. Во время линейного прохождения вам придется передвигать разноцветные блоки с разными свойствами — оранжевые падают вниз под действием гравитации, фиолетовые, наоборот, поднимаются вверх, зеленые падают сами по себе под весом нашего аватара. А еще встречаются опасные красные блоки, после ударов о которые приходится проходить уровень сначала. Сложность быстро нарастает, но смешной главный герой не дает расстроиться.

События

КНИГА ЛИЦ

Объявился новый владелец Facebook

Американец Пол Сеглиа неожиданно для всех объявил, что ему принадлежит 84% акций гигантского социального сервиса **Facebook**, и сразу обратился в суд. Власти штата Нью-Йорк честно начали разбирательства (наверное, сквозь смех) и даже наложили запрет на передачу активов ресурса.

В качестве доказательств предлагается контракт от 28 апреля 2003 года, подписанный Сеглиа с основателем и нынешним исполнительным директором Facebook Марком Цукербергом, — по этому договору Сеглиа должен был создать некий социальный сервис для Цукерберга. Акции проекта распределялись поровну между заказчиком и исполнителем, однако по одному из пунктов договора Сеглиа получал по 1% акций сверху за каждый день после 1 января 2004 года.

Адвокаты крупнейшего социального сервиса уже наточили ножи и собираются ожесточенно защищаться в суде. Мы, в свою очередь, сильно удивляемся происходящему. Особенно если учесть, что пару лет назад господин Сеглиа привлекался судом за мошенничество — деятель собрал заказы на $200 тысяч через свою древесную топливную компанию, однако товар так и не поставил. И теперь этот человек покушается на 84% акций Facebook...

Творчество

АНДРОИДЫ В КОСМОСЕ

Парень собирает деньги, чтобы отправить телефон в космос (Kickstarter.com/projects/dannypier/astdroid-lets-send-a-smartphone-into-space)

Двадцатипятилетний энтузиаст Дэнни Пиэр решил доказать, что любой желающий может отправить свой телефон в космос. Кто бы мог подумать! Парень завел аккаунт на **KickStarter.com** и начал собирать деньги на осуществление мечты — во время написания этого текста экспериментатор уже имел $2052. Не слишком внушительная сумма нужна для закупки погодных зондов (грубо говоря, воздушных шаров), достаточно дорогого гелия, спасательных парашютов и других вспомогательных устройств и материалов.

Как вы уже, наверное, догадались, Пиэр хочет привязать телефон к шару с гелием и отпустить покорять стратосферу. Специально созданное приложение для операционной системы Google Android будет делать фотографии, записывать видео и отсылать координаты GPS оператору. После завершения миссии телефон спустится обратно на землю при помощи парашюта, а владелец найдет его по данным GPS. Остается надеяться, что несанкционированный летающий объект не застрянет в двигателе пролетающего по своим делам «Боинга» с пассажирами на борту.

Сайты

ОТКИНУТЬСЯ В КРЕСЛЕ

YouTube представил диванный интерфейс Leanback (YouTube.com/leanback)

Телевизоры с возможностью потокового скачивания видео из интернета уже есть в продаже — осталось только представить подходящие интерфейсы, чтобы, сидя на диване, управлять видео без клавиатуры и мышки.

Популярнейший видеохостинг **YouTube** сделал первый шаг на пути к смерти привычного телевещания. Подсайт Leanback сразу открывается на все доступное окно браузера — управлять просмотром можно с клавиатуры или, как вариант, упрощенного телевизионного пульта.

Leanback сам подбирает видеоролики на основе ваших предпочтений, сортирует по категориям, советует что-то новенькое. Смотреть видео на YouTube теперь можно в режиме обычного телевизионного эфира. Ролики самостоятельно запускаются на полный экран в высоком разрешении, интерфейс не вызывает вопросов. Теперь дело за малым: осталось только, чтобы быстрый интернет появился даже в деревнях.

Игры

ОТЧАЯННЫЙ ПОЖАРНИК

Inferno (Bored.com/game/play/150878/Inferno.html)

Пожаротушение — задача не из легких, и вы прочувствуете это на своей шкуре, пройдя всего несколько уровней игры **Inferno**. Разработчики предлагают взять под контроль симпатичного робота-пожарника с реактивной водяной пушкой и тефлоновым шлемом — малышу предстоит потушить несметное количество пожаров в самых сложных обстоятельствах.

Сначала вам будут попадаться обычные прямые поверхности с деревянными ящиками, затем дома. Через несколько уровней в игре начнется настоящий ад — очаги пожаров будут располагаться в нескольких труднодоступных точках, в дело вступят бочки со взрывоопасными смесями, фейерверки, вода станет быстро кончаться, от соприкосновения с огнем у подопечного будет отниматься жизнь. В общем, скучать здесь не придется.

Авторы создали весьма приятную анимацию, продумали сложные уровни и сочинили волнующую фоновую музыку. После прохождения каждого уровня можно выбирать апгрейды — дополнительное здоровье, скорость, емкость водяного танкера, реактивная сила покупаются на собранные на уровнях монетки.

Павел Шубский

ЗВЕЗДНАЯ КАПИТУЛЯЦИЯ

Расцвет и закат поискового бизнеса Yahoo!

Yahoo! официально распрощалась с одним из своих ключевых бизнесов — поисковым. На всех подконтрольных компании площадках движок Yahoo! Search уступает место Microsoft Bing. Сделка, заключенная на десять лет, позволит двум компаниям более эффективно противостоять монополии Google. Аналитики считают, что альянсу Microsoft-Yahoo! по силам занять второе место на мировом рынке интернет-рекламы и поиска. Но это потом, в будущем, а пока мы прощаемся с былой Yahoo! и вспоминаем, с чего все начиналось и чем заканчивается.

История легендарного ресурса началась в 1994 году, когда студенты Стэнфордского университета Джерри Янг и Дэвид Файло, заядлые интернет-серферы, создали страничку со ссылками на свои любимые сайты. Подборку приятели назвали «Путеводителем Джерри и Дэвида по Всемирной паутине». В то время база данных хранилась на университетской рабочей станции Янга. А за хостинг поискового движка отвечал компьютер Файло (интересный факт: машины назывались «Акэбоно» и «Конишики» — в честь известных борцов сумо).

Каталог быстро разрастался — даже в те дремучие времена интернет уже мог предложить вагон интересностей, главное, чтобы поиск не занимал слишком много времени. Вскоре первоначальный список стал непомерно длинным, друзья разбили его на категории, потом — на подкатегории, добавили простенькие средства поиска по содержимому... У странички стала появляться внятная структура. И чем больше становилось ссылок, тем больше рос трафик — посетители оценили идею по достоинству.

Как-то раз во время очередной бессонной ночи будущие доктора наук решили придумать каталогу более простое и короткое название — от громоздкого «Путеводителя» нужно было отказываться. Есть много вариантов происхождения названия, но Файло и Янг настаивают, что взяли слово «yahoo» из «Путешествий Гулливера» Джонатана Свифта — в этой книге описываются дикие человекоподобные существа, которых автор называет йеху. Словарь Мерриама-Вебстера сообщает, что слово «yahoo» обозначает грубого, неотесанного человека, — и Янга с Файло такое положение дел вполне устраивало: Джерри любил ввернуть матерное словцо в разговор, да и Дэвида многие считали резким в высказываниях. Так в трейлере-прицепе на окраине стэнфордского кампуса родился легендарный бренд.

Впоследствии приятели придумали «yahoo» расшифровку, и слово превратилось в аббревиатуру фразы «Yet Another Hierarchical Officious Oracle», которая переводится как «Еще один иерархический назойливый оракул».

Дети и родители

Вскоре с Янгом и Файло связался Марк Андриссен, сооснователь корпорации **Netscape Communications**, и предложил перенести хостинг сервиса на более мощные серверы. 18 января 1995 года был зарегистрирован домен **Yahoo.com**. Компьютерная сеть Стэнфорда наконец-то вздохнула с облегчением, активность студентов-умников сильно мешала нормальному функционированию университетских систем.

С переездом друзья поняли, что пора бы монетизировать бизнес, и начали предлагать рекламные места на своем сайте. Сервис становился все популярнее, однако вести все дела вдвоем экс-студенты уже не могли. Они занимались поддержкой каталога, обновлениями, доработками. Для привлечения новых рекламодателей и построения бизнеса проекту требовался грамотный менеджер. Вести административные дела пригласили еще одного выпускника Стэнфорда — Тима Кугла, успевшего поработать в Motorola, и видного управленца Джеффа Маллетта.

Новоявленные директора начали превращать Yahoo! из доморощенного каталога ссылок в один из самых известных информационных ресурсов. Янг и Файло придумывали и продвигали инновационные идеи, а Кугл и Маллетт находили, как заинтересовать инвесторов и рекламодателей. Чуть позже аналитик The San Francisco Chronicle Андреа Виллиамс назовет Кугла и Маллетта вдумчивыми родителями Yahoo!, а Янга и Файло — креативными непослушными детьми.

Весной 1995-го к проекту потянулись первые инвесторы — так, в апреле Майкл Мориц из Sequoia Capital обеспечил компании венчурный капитал в размере $2 млн.

Слоган «Do you Yahoo!?» так и не стал популярным, несмотря на все старания рекламных агентств. Международное «Google it!», кажется, уже не переплюнуть никому.

Поисковый движок Microsoft Bing заменит алгоритмы Yahoo! на всех подсайтах некогда легендарного проекта. Может, оно и к лучшему — хоть кто-то попробует составить конкуренцию Google.

Невероятный рост популярности интернета для бизнеса помог прозорливым веб-сайтам стать максимально востребованными за короткий промежуток времени.

Проснуться миллионерами

В то время основная прибыль Yahoo! шла от продажи мест под баннеры на главной странице. Новая бизнес-модель быстро привлекла внимание — к Сети начали присматриваться серьезные компании. Баннеры позволяли отправить нового потенциального клиента прямиком на сайт рекламодателя всего за один клик. Тогда как раньше компаниям приходилось полагаться на одностороннюю связь с будущими клиентами посредством радио, телевидения или уличных растяжек.

Кроме того, Yahoo! стала предлагать часть своего немаленького трафика менее известным ресурсам. Например, интернет-магазинам, которые хотели побыстрее раскрутиться и начать продавать свои товары. Yahoo! обеспечивала им клиентов и получала процент от продаж партнера.

Так начала развиваться ранее неизвестная миру концепция бесплатного для посетителей интернет-портала. Серферы могли назначать Yahoo! своей стартовой страницей — сервис работал в роли хаба, сборника интересных ссылок для дальнейших переходов. По аналогичной схеме тогда работали и конкуренты Yahoo! — сервисы **Excite**, **Lycos**. Посетителям очень нравилась такая система: за услуги порталов не нужно было платить — все оплачивали рекламодатели. А вот бизнес-модель, предлагаемая компаниями **America Online** (AOL), **Prodigy** и **Microsoft** (**MSN**), которые просили деньги за месячную подписку на свои услуги, оказалась неуспешной.

И пусть в 1995 году Yahoo! удалось заработать всего миллион долларов, начало было положено. 12 апреля 1996 года компания вышла на биржу. Утром акции Yahoo! продавались по $13 за штуку, но к вечеру цена одной акции успела подскочить до $43! Вся компания по итогам торгов оценивалась в $300 миллионов.

Вполне возможно, своим грандиозным успехом Yahoo! обязана крайне удачной рекламной кампании на американском телевидении — в 1996-м Янг и Файло годовой рекламный бюджет ухнули на ТВ-ролики. Сервис продвигали как идеальную площадку для поиска самой разной информации. Было запущено сразу несколько видеозарисовок о людях, которые ищут и находят в интернете полезные советы (обычные житейские истории: рыбак, выловивший несколько больших рыбин, лысый субъект, отрастивший пышную шевелюру, и т.д.). Ролики выходили под девизом «Do you Yahoo!?» — вероятно, имелся в виду вопрос: «А вы с Yahoo!?».

По всей стране начали появляться рекламные постеры — на стадионах, концертных и строительных площадках некуда было деться от йеху-рекламы. Татуировку с логотипом Yahoo! даже сделал один из сотрудников компании — правда, на спор.

Секрет успеха

Добавляя к порталу все новые и новые сервисы, в Yahoo! пришли к тому, что разрабатывать их собственными силами не всегда эффективно и выгодно — куда проще вложиться и получить все готовенькое. Скажем, всем известная Yahoo! Mail получилась из уже готового сервиса **Four11 RocketMail**. Yahoo! — вновь одной из первых — предложила всем посетителям совершенно бесплатные почтовые ящики.

Главная страница ресурса быстро обрастала важными функциями — здесь появлялись новостные колонки, предложения интернет-магазинов, зоны для общения в реальном времени. Кроме того, сайт можно было персонализировать: страница My Yahoo! позволяла посетителям увидеть информацию, отобранную на основе их интересов (и это в конце девяностых, когда о виджетах никто и не слышал!). Конечно, некоторые попытки расширить функциональность с треском провалились. К примеру, Yahoo! так и не удалось открыть собственный интернет-магазин вместе с компанией Visa. Также не получилось создать интернет-журнал Yahoo! Internet Life вместе с известным издательским агентством Ziff-Davis.

Всего через три года со дня основания Yahoo! стала всеобщей любимицей — к середине 1998-го ресурс посещали 40 млн человек в месяц, 12 млн стали зарегистрированными пользователями почто-

Глядя на громадного сумоиста Конишики, понимаешь, почему один из студенческих компьютеров Дэвида и Джерри был назван в его честь.

Стартовая страница Yahoo! скопила ссылки на множество подсайтов — погода, гороскопы, новости и, конечно, игры, игры, игры.

Трудно представить, насколько сложно Джерри Янгу дались последние годы работы в Yahoo!: создателю пришлось покинуть свой же бизнес по прихоти инвесторов.

В интернете все еще можно найти скриншоты очень старой версии стартовой страницы Yahoo!. Так выглядели интернет-сайты 15 лет назад: текстовая информация — и ничего больше.

вого сервиса Yahoo! Mail. Примерно в то же время компания получила инвестирование в размере $250 млн от японской корпорации Softbank, которая взамен получила 31% акций Yahoo!. Рыночная стоимость проекта к тому времени достигла $6,9 млрд. Для закрепления успеха Yahoo! вышла в сегмент провайдеров интернета — заключила контакт с **AT&T** на предоставление национального интернет-доступа через сервис **AT&T WorldNet**.

Приобретение различных мелких сервисов и заключение контрактов с поставщиками услуг позволили Yahoo! существенно увеличить трафик — к концу 98-го посетители просматривали 95 млн страниц портала ежедневно. Компания продолжала наращивать потенциал.

На руку Yahoo! сыграл и кризис доткомов, когда многие компании начали переориентироваться на взаимодействие с клиентами в Сети. Простое прибавление «.com» к названию фирмы могло моментально и существенно повысить стоимость ее акций. Немудрено, что многие обращались к Yahoo! за услугами: все хотели стать успешными при помощи уже раскрученного сервиса.

Начало конца

В конце девяностых на рынке обозначились первые серьезные конкуренты Yahoo!: Microsoft вкладывала деньги в развитие MSN, **CNET** приобретала поисковые движки, AOL купила **Netscape** вместе с порталом **Netcenter**. Все хотели откусить большой кусок от денежного пирога и не остаться в стороне во время дележки интернета. Yahoo!, в свою очередь, приобрела проект **GeoCities** — один из самых известных ресурсов в западном интернете и по совместительству прародителя современных социальных сетей.

В период с 2000 по 2004 год Yahoo! успела купить сразу 13 компаний, названия которых, скорее всего, уже никому ничего и не скажут: Arthas.com, eGroups, Kimo, Sold.com, Launch Media, HotJobs, Inktomi, Overture Services, Beijing 3721 Technology, Farechase, OddPost, MusicMatch, Kelkoo. Все полученные разработки помогли расширить функциональность стартовой страницы Yahoo! до предела. Портал позволял посетителям вообще не перемещаться на другие ресурсы, чего и добивалось руководство компании. В 2004 году чистая годовая прибыль проекта достигла впечатляющих $839,6 млн.

А дальше... дальше у Yahoo! начались проблемы. Компания вступила в конкурентную борьбу с нахальной **Google**. К примеру, решение увеличить объем почтовых ящиков Yahoo! Mail с 4 Мб до 1-2 Гб было принято исключительно из-за того, что Google представила почтовый сервис **Gmail** с ящиками очень большой емкости.

Параллельно Yahoo! продолжала активнейшим образом скупать технологии — к сервисам прикручивались модные движки на основе достижений Web 2.0, службы сообщений интегрировались с почтой. В 2005 году Yahoo! попыталась выйти на рынок продаж музыки с сервисом **Y! Music**, в марте того же года компания купила популярнейший хостинг фотографий **Flickr.com**, в декабре — известный на Западе закладочный сервис **del.icio.us**.

Бесконечные покупки сторонних компаний привели к тому, что Yahoo! частично утратила связь с миром. В то время как Google успешно захватила поисковый бизнес и начала развивать свои сервисы. Последние лет пять Yahoo! играет роль догоняющего, но расстояние продолжает увеличиваться. В январе 2008-го Yahoo! официально признала, что сильно отстает от Google, и сообщила, что сократит штат из 14 300 человек на

Новый исполнительный директор Yahoo! Кэрол Барц быстро нашла общий язык с Microsoft и инвесторами. На фото довольный Стив Балмер, генеральный директор Microsoft, радуется успешной сделке.

Стильный логотип с неоновой подсветкой не помог Yahoo! — акции компании продолжают дешеветь, а перспективы крайне туманны. Удастся ли проекту выжить?

тысячу. Однако впоследствии без работы остались 1520 человек — компания делала все возможное, чтобы удержаться на плаву во время всемирного финансового кризиса. Аналитики считают, что Yahoo! справилась с оптимизацией бизнеса намного лучше других. Однако вернуть ей былую популярность это уже не помогло.

Пришествие гиганта

1 февраля 2008 года представители Microsoft связались с главами Yahoo! и предложили сделку — Yahoo! со всеми ее сервисами могла полностью слиться с Microsoft за $44,6 млрд. Некогда популярный поисковый гигант с гордостью отказался, сказав, что сумма слишком мала. Но акции продолжали падать, инвесторы волновались, пошли кривотолки, что совет директоров компании принимает неверные стратегические решения. Когда настойчивые, но дружелюбные предложения Microsoft ничего не дали, компания решила

Попытки Yahoo! выйти за пределы интернет-браузеров при помощи приложений-виджетов с треском провалились. Впрочем, аналогичные пакеты Google тоже не стали популярными.

взять Yahoo! штурмом — связаться напрямую с держателями акций и предложить сменить совет директоров. На это исполнительный директор и сооснователь Yahoo! Джерри Янг заявил, что в случае насильственного слияния он сделает все возможное, чтобы максимально затруднить интеграцию, чуть ли не офис сожжет. Microsoft пришлось отступить.

Но падение стоимости акций было не остановить — после отказа от сделки с софтверным гигантом акции Yahoo! торговались совсем плохо. В январе 2009 года Джерри Янгу пришлось покинуть созданную им самим корпорацию; его место заняла более покладистая Кэрол Барц. Правда, к тому времени Microsoft уже изменила свои планы и не собиралась покупать Yahoo! целиком. Вместо этого софтверный гигант предложил $20 млрд за покупку поисковых мощностей Yahoo! и лицензирование технологий для собственного поискового движка Bing.

✣ ✣ ✣

Слияние поисковых сервисов уже началось и должно завершиться к концу 2010 года. На смену старому поисковому движку Yahoo! Search придет новый, Microsoft Bing. Главная страница легендарного ресурса, в свою очередь, превратится в некий социальный портал — там появится интеграция с **Facebook**, чтобы посетители могли читать ленту обновлений Facebook в своей почте или через виджет на стартовой странице Yahoo!.

Перспективы ресурса туманны, особенно если учесть, что социальные сервисы уже начали отнимать часть трафика даже у всемогущей Google. В любом случае Yahoo! еще какое-то время продолжит существовать — измененный совет директоров ведет проект по новому курсу. Хватит ли у компании сил конкурировать с куда более популярными ресурсами современности? Ответа никто не даст. ✣

Версия стартовой страницы Yahoo! не такого уж далекого прошлого больше нравилась посетителям, но не могла вместить всего содержимого. Да и вездесущий Web 2.0 навязал свои правила.

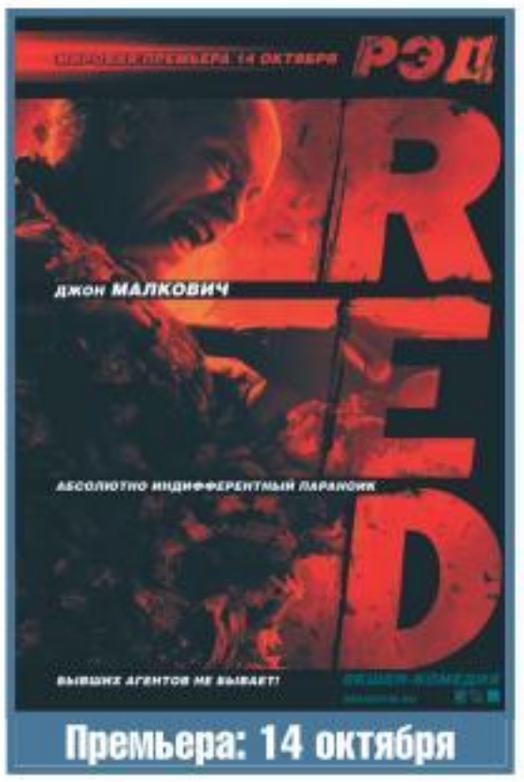
Современная стартовая страница Yahoo! нашпигована контентом по самые уши. Здесь можно сделать что угодно — хоть обновить браузер, хоть перейти на один из множества подсайтов.

Игорь Асанов

РЭД

Спецагенты на прогулке

- **Жанр:** комедия
- **Режиссер:** Роберт Швентке
- **Сценаристы:** Уоррен Эллис, Калли Хэмнер, Эрих Хобер
- **В ролях:** Джон Малкович, Брюс Уиллис, Хелен Миррен, Морган Фриман
- **Бюджет:** $85 млн



Премьера: 14 октября

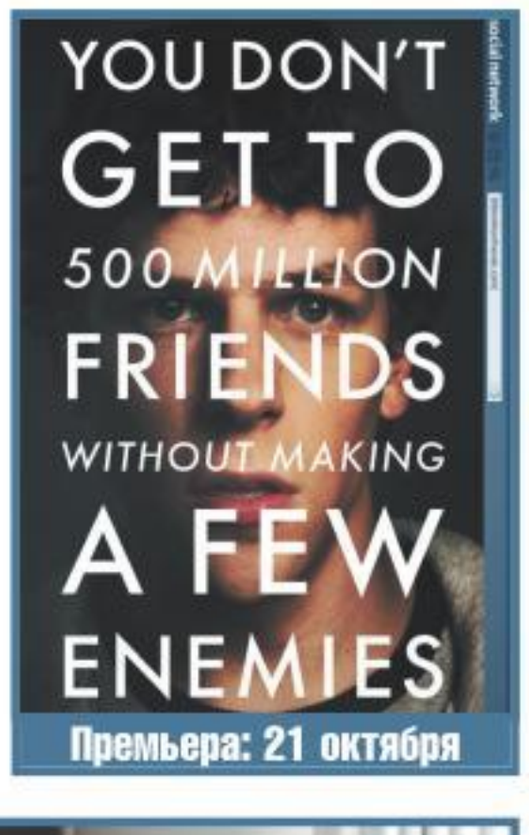
Грядущий фильм «**РЭД**» очень удачно оказался поблизости от «**Неудержимых**» — кроме того, что оба посвящены похождениям некогда крутых пенсионеров, так еще и в обоих умудрился сняться Брюс Уиллис. Здесь он выступает в роли отставного агента ЦРУ Фрэнка Мозеса, от которого вдруг решает избавиться новое начальство. «Избавиться» — это в самом прямом смысле, но Мозес научен выживать в джунглях, питаться скорпионами и обращаться с любым оружием.

Позвав на помощь бывших коллег-пенсионеров (Малкович, Миррен, Фриман), на которых тоже объявлена охота, Мозес планирует проникнуть в штаб-квартиру ЦРУ и узнать, кому и зачем так нужны их головы. А по ходу дела — взорвать пару-тройку машин и показать новичкам, как учили работать в годы холодной войны. Все, кто только что подумал об абсурдном «**После прочтения сжечь**» (с тем же Малковичем в роли отставного разведчика), наверняка сейчас пойдут пересматривать этот шедевр Коэнов, а остальным стоит взять «РЭД» на заметку. ✛

СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ

Подождем до понедельника

- **Жанр:** драма
- **Режиссер:** Дэвид Финчер
- **Сценаристы:** Аарон Соркин, Бен Мезрич
- **В ролях:** Эндрю Гарфилд, Джесси Айзенберг, Руни Мара, Джастин Тимберлейк
- **Бюджет:** $50 млн



Премьера: 21 октября

Прелесть «**Социальной сети**» даже не в том, что перед нами биография Марка Цукерберга, основателя **Facebook** и самого молодого миллиардера в мире (в этом году ему исполнилось 26 лет). Прелесть в том, что снимает «Социальную сеть» режиссер «**Бойцовского клуба**» Дэвид Финчер, который вообще-то больше работает по психопатам, маньякам, а однажды даже превратил ужастик «**Чужой 3**» в авторское высказывание о спасительной роли женщины в этом мире.

Но внутренний мир тихих компьютерных нердов, внезапно ставших миллиардерами (это такое специфическое явление 1990-2000-х, фильмы про него начали снимать только сейчас), может таить в себе нечто почище персонального Тайлера Дардена. Известно, что Цукерберг однажды прервал важные переговоры с **Yahoo!** из-за выходных. Когда ему заметили, что на кону миллиард и какие тут могут быть выходные, Цукерберг ответил, что все ерунда — к нему приезжает его девушка, а это гораздо важнее. Так что до понедельника лучше не звонить. ✛

Игорь Асанов

МАЧЕТЕ

Полуторачасовая версия вирусного трейлера

- **Жанр:** трэш
- **Режиссеры:** Этан Маникис, Роберт Родригес
- **Сценаристы:** Роберт Родригес Альваро Родригес
- **В ролях:** Дэнни Трехо, Роберт Де Ниро, Стивен Сигал, Дон Джонсон, Мишель Родригес, Линдси Лохан, Джессика Альба
- **Сайт:** *VivaMachete.com*

Некоторые вещи все-таки не меняются: на дворе далеко уже не девяностые, однако Леонид Якубович все так же продолжает вращать барабан, а Роберт Родригес — снимать боевики про злых мексиканцев, с каждой попыткой все больше скатываясь в трэш. Тут бы, конечно, самое время порадоваться за человека — в конце концов, он делает то, что нравится. Но, становясь старше, Родригес все больше напоминает буйное дитя, которое тянет сладкое перед едой только потому, что делать этого нельзя.

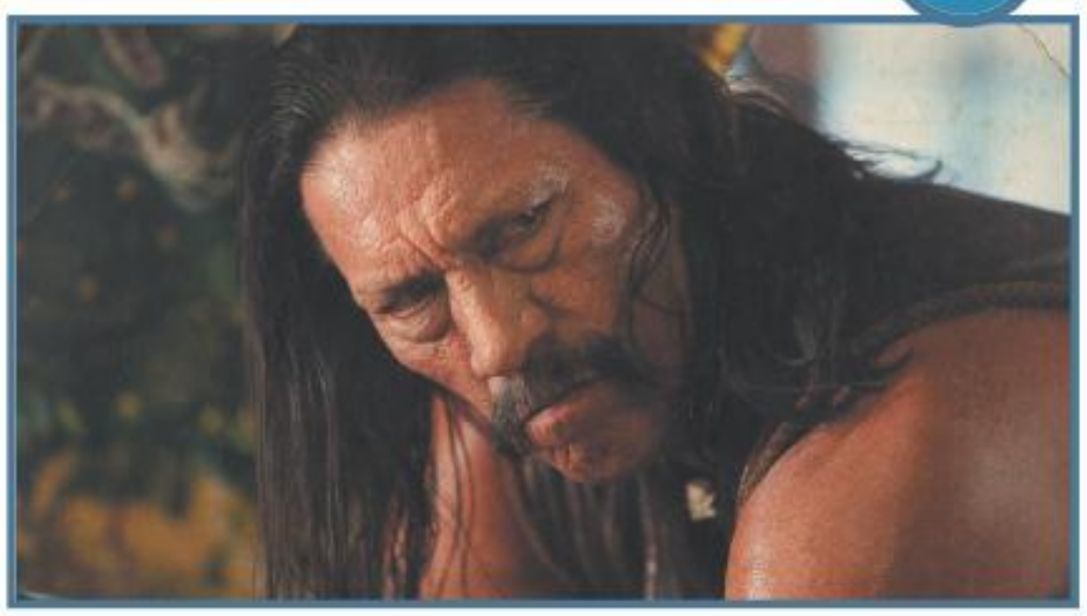
И если «**Планета страха**», снятая в соавторстве с Тарантино (позднее творчество которого страдает ровно теми же симптомами, только в еще более запущенной форме), могла сойти за искреннее и до колик смешное дуракаваляние, то «**Мачете**» уже регулярно преступает грань, отделяющую настоящий юмор от х/ф «**Жмурки**».

Пожалуй, самая главная ошибка режиссера — вообще пытаться экранизировать собственный, засветившийся как раз в «Планете страха», вполне прекрасный и самодостаточный трейлер. Дэнни Трехо — очень колоритный актер, но только в роли второплановых злодеев с одной-двумя репликами. Когда же он перестает рубить статистам руки и начинает что-то говорить, а тем более — изображать какие-то эмоции, помимо ярости, не помогают ни задорные гитарные переборы, ни операторское мастерство. Положительный (пускай и использующий вражьи кишки для спуска из окна) герой из Дэнни Трехо никакой, и это грустный факт, который хоронит всю картину.

Чтобы хоть чем-то заполнить тягучее время между экшеном, Родригес придумал историю о борьбе подпольной сети мексиканских эмигрантов за право незаконно находиться и работать в США. Злые политиканы, которые, как это часто бывает, получились намного привлекательнее угнетаемых гастарбайтеров, грозятся выстроить на границе кордон, но не для того, чтобы защитить страну от мексиканской гопоты, а чтобы товаропоток сподручнее контролировать. Все это происходит в тесном сговоре с мексиканским наркобароном и поклонником самурайских традиций (Сегал), который большую часть фильма являет себя только в окошке видеочата.

В итоге все внимание перетягивает на себя карикатурный техасский сенатор в исполнении Роберта Де Ниро, которому достаточно только подмигнуть или помахать рукой с трибуны, и мы уже готовы выбрать его хоть в президенты. Про остальных актеров этого, увы, не скажешь. Обе дамы главного героя (Джессика Альба и Мишель Родригес) играют вяло и вообще присутствуют рядом с Мачете лишь затем, чтобы скрыть его довольно маленький рост. Единственная безусловная победа по женской части — светская львица и наркоманка Линдси Лохан в одежде монашки. Но тут особой заслуги участников представления нет — на этой сцене начинаешь смеяться сам по себе, даже против воли. Похожие эмоции испытываешь при чтении заголовков в бульварной прессе, только здесь на этом постыдном удовольствии построен весь фильм.

Умом понимаешь, что от вида десятков скачущих на пневмоподвеске кабриолетов (это так выглядит мексиканская революция) или зеленеющего каждый раз при виде крови статиста любого нормального человека самого должно стошнить. Ибо безвкусно, не смешно и вообще недостойно когда-то подающего надежды режиссера (вспомнить хотя бы «**От заката до рассвета**»). Но получается как с новогодней передачей «Голубой огонек» на ТВ: вроде чувствуешь, что гадость, но все равно не выключаешь телевизор, ведь хочется посмотреть, насколько далеко эта гадость может зайти. ✛



Игорь Асанов

ПРИЗРАК

Их прислали подглядывать, а они подслушивают

- **Жанр:** триллер
- **Режиссер:** Роман Полански
- **Сценаристы:** Роберт Харрис, Роман Полански
- **Бюджет:** $45 млн
- **В ролях:** Юэн Макгрегор, Пирс Броснан, Ким Кэтролл, Джон Бернтал
- **DVD-релиз:** 2 сентября
- **Сайт:** *TheGhostWriter-Movie.com*

Благодаря новостным лентам, за последний год имя Романа Поланского узнали даже те, кто в жизни не смотрел ни одного его фильма. Отсиживаясь во Франции последние 30 лет, Поланski не только скрывается от американского правосудия, но и изредка снимает кино. Мировая премьера «**Призрака**» состоялась в феврале, российская — только в августе, но пройти мимо мы не могли ни в коем случае: перед нами — потенциально лучший фильм года.

Сейчас, когда любой политический детектив неизбежно скатывается к сведению личных счетов (с администрацией Буша, Путина, Блэра и кого угодно), классик триллера буквально на пустом месте — без спецэффектов, осточертевшего «клипового» монтажа и почти без музыки — умудряется нагонять столько напряжения, что всем молодым еще учиться и учиться. Финальная сцена, в которой несколько человек в толпе передают друг другу сложенную вчетверо записку, вообще достойна того, чтобы занести ее в золотой фонд кинематографа.

Режиссер, всю жизнь пытавшийся синтезировать на экране образ абсолютного зла, когда-то начинал с сатаны и его приспешников («**Бал вампиров**», «**Ребенок Розмари**»), потом продолжил с фашистами («**Пианист**») — и вот, наконец, остановился на политиках и спецслужбах. Полански словно намекает, что настоящие преступники — это те, кто ежедневно пожимают друг другу руки в выпусках новостей, а вовсе не он сам, несправедливо преследуемый за ошибки молодости.

Бывший премьер Великобритании Адам Лэнг (Броснан) вынужденно живет в США, где скрывается от международного трибунала (забавный намек на щекотливый правовой статус самого режиссера) и заканчивает свою автобиографию. Помогает ему в этом специально нанятый литературный негр, или писатель-«призрак», — так называют безымянных литераторов, пишущих тексты за известных людей. Незадолго до окончания работы «призрака» вылавливают мертвым у берегов Новой Англии. До сдачи книги в печать остается две недели, поэтому для окончательной редактуры нанимают нового «призрака», который, ознакомившись с текстом, обнаруживает, что слогом имеющийся черновик не сильно отличается от телефонного справочника, что все необходимо срочно переделать с нуля, и вооружается диктофоном.

Талантливый, но абсолютно одинокий «призрак» (Макгрегор), которого за все два часа никто ни разу даже не назовет по имени, без труда сопоставляет даты и факты и довольно быстро понимает, что экс-премьер откровенно врет, жена его, слишком умная и тихая (при таком муже), наоборот, ведет откровенные разговоры, а в настоящей биографии Адама Лэнга скрываются такие подробности, за одно только знание которых — прямой путь в воду.

Фильм начинается как тихий разговорный детектив, но вскоре перерастает в старомодный триллер с героем-одиночкой, убегающим с чемоданом в руке от невидимых, но всесильных противников, и заканчивается сценой с той самой сложенной запиской. Все — в безнадежной черно-серой гамме, под свинцовым небом, на фоне постоянного грязного дождя, от которого даже по эту сторону экрана хочется натянуть шапку на голову, и пустых осенних пляжей.

Несмотря на то, что зло у Поланского почти всегда выходит победителем из схватки — силы-то, мягко говоря, неравны, — режиссер не заостряет внимания на преступлениях «кровавого режима» (за это у него отдуваются выпуски BBC). Не слишком явно он отыгрывает и трагедию маленького человека, посмевшего бросить вызов системе. Полански вообще не особо демонстрирует свои симпатии, показывая все так, будто он тут ни при чем, а камера сама плавно скользит туда, куда ей захочется, отворачиваясь в нужный момент от главного. Дал заглянуть в замочную скважину, и ладно — после такого фильма можно и на пенсию уходить. +

Игорь Асанов

НЕУДЕРЖИМЫЕ

Команда молодости нашей

- **Жанр:** мочилово
- **Режиссер:** Сильвестр Сталлоне
- **Сценаристы:** Дэйв Каллахэм, Сильвестр Сталлоне
- **В ролях:** Сильвестр Сталлоне, Джэйсон Стэтхэм, Брюсс Уиллис, Джет Ли, Дольф Лундгрен
- **Год выхода:** 2010
- **Издатель:** «Новый диск»

DVD-релиз: 9 сентября

Вообще-то мы хотели написать, что такую несусветную чушь, как «**Неудержимые**», стоит смотреть только в кинотеатре, а покупка DVD или Blu-ray-издания — пустая трата времени и денег. Но когда стало известно, что для озвучки одной из дорожек в русской версии был задействован Леонид Володарский — звезда гнусавых VHS-переводов 90-х, — пазл окончательно сложился в единое целое, пропустить которое нельзя.

Первая (и последняя) причина смотреть «Неудержимых» становится понятна уже на начальных титрах: режиссер Сталлоне первым в мире собрал вместе всю команду героев детства и снял мощное, бесхитростное и абсолютно искреннее посвящение 80-м. За одну сцену встречи Арнольда Шварценеггера, Брюса Уиллиса (притом что в титрах ни тот, ни другой не указаны) и самого Сталлоне ему можно простить все что угодно. Ну а для тех, кто понимает, в чем главное отличие «**Рэмбо**» от «**Терминатора**», — наш ответ: да, это скорее «Рэмбо». Только уже далеко не позорная четвертая часть.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК-2

Не просто адронный коллайдер

- **Жанр:** фантастика
- **Режиссер:** Джон Фавро
- **Сценаристы:** Джастин Теру, Стэн Ли
- **Год выхода:** 2010
- **В ролях:** Роберт Дауни-младший, Микки Рурк, Скарлетт Йоханссон, Сэмюэл Л. Джексон
- **Издатель:** «Юниверсал Пикчерс Рус»

DVD-релиз: 5 октября

«**Железный человек**» — это вторая, помимо бертоновского «**Бэтмена**» (о котором совершенно позабыли после выхода бестолкового «**Темного рыцаря**»), экранизация комикса, изначально предназначенная не для инфантильных детишек, а для взрослых и умных зрителей. При этом понятно, что пригласи создатели на главную роль кого-то, кроме Роберта Дауни-младшего, — все бы пропало. Своим тонким обаянием грустного клоуна (и как следствие — большого любителя заложить за воротник) этот человек делает для фильма больше, чем разрубленная напополам машина «Формулы-1», русский физик в наколках и с лицом Микки Рурка, а также музыка группы AC/DC.

Ситуация, когда душевная простота марвеловких комиксов сочетается с хорошими диалогами и умным героем, своей уникальностью чем-то напоминает лучшие антисоветские серии «Джеймса Бонда». Поэтому даже на ущербном DVD тут есть на что смотреть.

Дмитрий Злотницкий

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC: FATAL ALLIANCE

Восстание машин

- **Жанр:** космическая опера
- **Автор:** Шон Уильямс
- **Издательство:** Del Rey
- **Язык:** английский
- Мягкий переплет, 384 стр.

Оценка: 4/5

В последние годы каждая новая игра студии **BioWare** превращается в масштабный мультимедийный проект. Разумеется, так случилось и с MMORPG **Star Wars: The Old Republic**. Еще в прошлом году нас начали постепенно знакомить с новыми героями далекой галактики с помощью комиксов и видеороликов, а с приближением релиза дошло дело и до тяжелой артиллерии — новеллизаций.

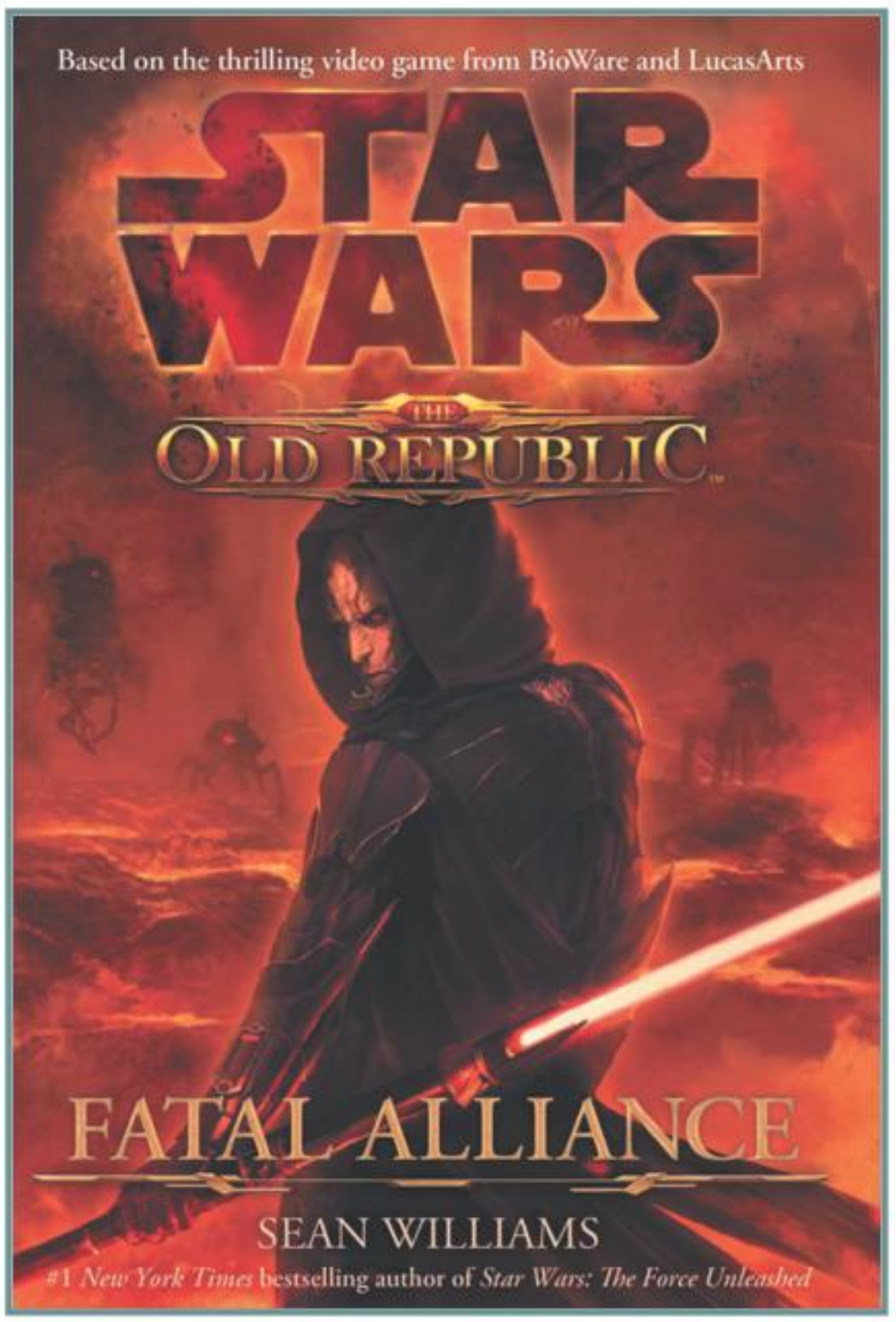
Fatal Alliance, первый из трех запланированных романов, основанных на главной MMORPG будущего года, был издан этим летом. Судя по всему, книга призвана наглядно продемонстрировать, какого рода квесты ожидают нас в игре.

Роман начинается с рассказа о неудачной попытке пиратов, работающих на хаттские картели, взять на абордаж прибывший из неизученной части космоса таинственный корабль. Звездолет гибнет, но даже его останки настолько ценны, что на устроенный хаттами аукцион слетаются и джедаи с ситхами, и мандалорцы с республиканскими агентами. Сначала они самозабвенно интригуют и сражаются друг с другом, чтобы заполучить вожделенный приз. Но со временем объединяют усилия для борьбы с общим врагом — необычными боевыми дроидами, грозящими завоевать всю далекую галактику. По ходу дела роман плавно эволюционирует из камерного политического триллера в полноценную космическую оперу со всеми ее неотъемлемыми атрибутами — от поединков на световых мечах до масштабных межпланетных битв.

Без сомнения, в игре сюжет Fatal Alliance смотрелся бы замечательно, но для литературного произведения он излишне схематичен. Основные действующие лица истории получились какими-то архетипичными — амбициозная юная девушка-ситх, ироничный контрабандист, мудрая мастер-джедай... Они исправно исполняют отведенные им роли, но особых эмоций не пробуждают, и это вредит роману куда сильнее, чем незамысловатый сюжет. Как-никак с большинством этих персонажей нам предстоит еще не раз встретиться — к примеру, с главой ордена джедаев Сатель Шан. Она потомок Бастилы Шан и, вероятно, Дарта Ревана, но несмотря на впечатляющую родословную, отсылающую нас к событиям самой **Star Wars: Knights of the Old Republic**, пока Сатель явно проигрывает и Йоде, и Люку Скайуокеру, которые возглавят орден тысячелетия спустя.

Впрочем, роман Уильямса прекрасно справляется со своей основной задачей — приоткрывает перед нами дверь в новую эпоху «Звездных войн». Игровые романы и должны быть всего лишь легким аперитивом перед настоящим пиршеством, которым, надеемся, окажется долгожданная MMORPG.

Star Wars: The Old Republic: Fatal Alliance можно заказать в любом европейском или американском интернет-магазине за 500-600 рублей, а вот ждать его в России не приходится. Книги по мотивам «Звездных войн» выходят у нас регулярно, но, к сожалению, отечественные издатели отстают от графика западных коллег лет этак на семь-восемь. Если учесть, что даже клоны-командос из замечательного цикла **Republic Commando**, основанного на одноименной игре 2005 года, до сих пор не заговорили по-русски, то шансы, что джедаям и ситхам Старой Республики повезет больше, невелики.



Дмитрий Злотницкий

THIS IS NOT A GAME

Игра в жизнь

- **Жанр:** киберпанк 2.0
- **Автор:** Уолтер Йон Уильямс
- **Издательство:** Orbit
- **Язык:** английский
- Мягкий переплет, 496 стр.

Писатели-фантасты стремятся заглянуть не только в прекрасное далеко, когда человечество (надеемся!) начнет освоение других планет и звездных систем, но и предугадать, что ждет нас буквально завтра. Вот и многоопытный Уолтер Йон Уильямс (Metropolitan, City on Fire, Frankensteins and Foreign Devils, The Rift, Daddy's World) попытался представить, как стремительно развивающиеся информационные технологии изменят облик нашего мира уже в самом скором времени.

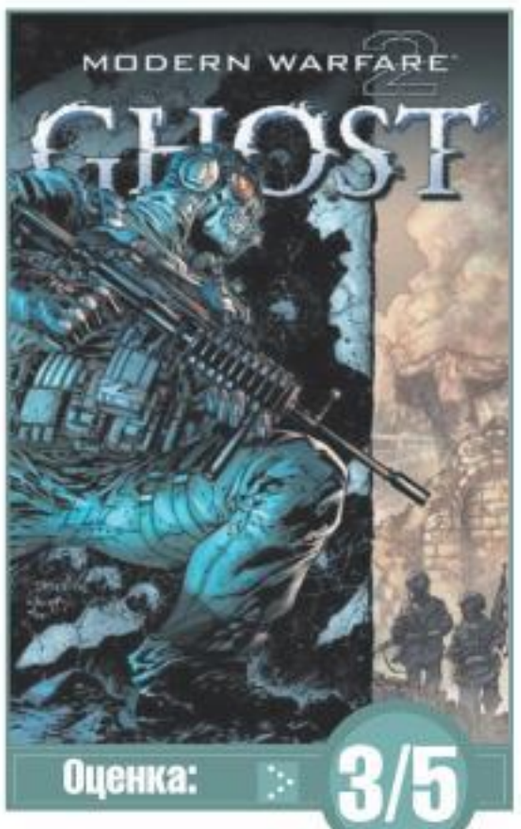
Уильямс рассказывает о новой разновидности игр — так называемых играх в альтернативной реальности (ARG), зародившихся в США в начале века. Основной принцип ARG — «Это не игра» — значит, что все происходящее не выдумано. Все люди, телефонные номера, события реальны, и, принимая участие в ARG, игроки могут изменить существующий порядок вещей. Пока ARG используются в основном для вирусного маркетинга, но по мере того, как грань между виртуальным и реальным миром истончается, ARG становятся все популярнее. К чему они могут привести, Уильямс рассказывает на страницах **This Is Not a Game**.

Схемы, позволяющие подзаработать с помощью онлайновых игр, используются в книге для обрушения экономики целых стран. Геймеры же, выполняющие задания устроителей игры, уже не знают, выслеживают они выдуманного злодея или настоящего преступника. Игры и сформировавшиеся вокруг них сообщества превращаются в серьезную силу, и, конечно, находятся люди, которые используют их для достижения собственных целей. Роман интересен именно потому, что пытается предсказать будущее, тем более что фантастические допущения в нем минимальны, а вот детективная интрига разочаровывает предсказуемой развязкой.

Подобная фантастика сверхближнего прицела становится на Западе все популярнее. Но наши издатели обычно неспешно реагируют на новые веяния зарубежного книжного рынка, поэтому роман This Is Not a Game и его товарищей по жанру мы увидим на русском языке только года через три. К тому времени, быть может, прогнозы Уильямса уже сбудутся. +

MODERN WARFARE 2: GHOST

На службе Ее Величества



- **Жанр:** боевик
- **Автор:** Дэвид Лафам
- **Иллюстратор:** Кевин Уэст
- **Издательство:** WildStorm
- **Язык:** английский
- Мягкий переплет, 144 стр., 6 номеров

В 2008 году издательство **WildStorm**, основанное легендарным сценаристом и художником (а сейчас — креативным директором **DC Universe Online**) Джимом Ли, запустило серию комиксов по мотивам **World of Warcraft**. Та оказалась настолько успешной, что вскоре калифорнийские комиксисты стали хвататься буквально за любую известную игровую лицензию — даже если она не слишком подходит для переноса в формат рисованной истории.

Так, наряду с яркими и самобытными сериями комиксов, основанными на **StarCraft** и **Gears of War**, издательство выпустило откровенно неудачные адаптации **God of War** и **Dante's Inferno**. Мини-серия **Modern Warfare 2: Ghost** стоит где-то посередине.

В центре сюжета, пожалуй, самый узнаваемый второстепенный персонаж оригинальной игры — британский агент Призрак, который известен своей стилизованной под череп маской. Вместе с группой ребятишек он попадает в заложники к террористам и, чтобы отвлечь юных товарищей по несчастью, начинает рассказывать им истории из своей богатой на приключения жизни.

К сожалению, насколько заглавный герой ярок визуально, настолько он и скучен — по крайней мере, в руках Дэвида Лафама. Хотя комикс не уступает первоисточнику в жестокости и очень недурно отрисован, наблюдать, как Призрак на протяжении без малого полутора сотен страниц последовательно линчует всевозможных негодяев — в том числе и тех, кто имел неосторожность взять его в плен, — удовольствие весьма сомнительное. Примерно к середине Modern Warfare 2: Ghost начинает вызывать стойкие ассоциации с графоманскими сочинениями Тома Клэнси о похождениях непобедимых суперагентов.

На общем фоне однотипных историй выделяется лишь та жуткая, что повествует о происхождении необычного камуфляжа протагониста, но смачного эпизода явно недостаточно, чтобы мы могли рекомендовать Modern Warfare 2: Ghost поклонникам оригинальной игры. +

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ОДНА ИЗ САМЫХ ЛЕГКИХ AVCHD-ВИДЕОКАМЕР В МИРЕ

Panasonic HDC-SDX1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 1/4,1 дюйма, MOS, 3,32 Мп
- **Дисплей:** 2,7 дюйма, поворотный, ЖК, 230 400 пикселей
- **Разрешение видео:** 1920x1080
- **Разрешение фото:** 2064x1376
- **Форматы записи:** MPEG-4 AVC/H.264, JPEG
- **Оптика:** 35,8-878 мм, F/1.8-2.6, 16,8x оптический зум, 1200x цифровой зум
- **Система стабилизации:** гибридная
- **Встроенная память:** 32 Гб
- **Флэш-карты:** SD/SDHC/SDXC до 64 Гб
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1790 мАч
- **Интерфейсы:** mini-HDMI, USB 2.0
- **Цвета:** черный, пурпурный
- **Размеры:** 10,8x5,8x5,2 см
- **Вес:** 185 г
- **Цена:** 15 000 рублей

Классический корпус без особых изысков, очень легкий и компактный — **Panasonic HDC-SDX1** поддерживает флэш-карты SDXC и сохраняет видео в формате AVCHD с битрейтом до 17 Мбит/с. 32 Гб встроенной памяти хватает на четыре часа видео в максимальном качестве. Имеется двухканальный микрофон с системой шумоподавления и функция распознавания до шести лиц в кадре. Яркий поворотный экран не слепнет даже при южном солнце.

16,8-кратный оптический зум поможет в деталях запечатлеть удаленные объекты, причем при съемке с рук картинка не должна дрожать благодаря гибридной системе стабилизации. Наконец, программное обеспечение из комплекта поставки позволит загрузить отснятый материал на **YouTube** или залить в **Facebook** без необходимости открывать браузер. ● *Иван Нечесов*

НОВАЯ ВЕРСИЯ ИГРОВОГО СУБНОУТБУКА

Alienware M11x R2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 11,6 дюйма (1366x768), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-520UM (1,06 ГГц)
- **Чипсет:** Mobile Intel QS57 Express Chipset
- **Оперативная память:** 2x 2 Гб DDR3-800 МГц
- **Графика:** NVIDIA GeForce GT 335M 1 Гб DDR3
- **Жесткий диск:** 250 Гб (7200 об/мин)
- **Беспроводные модули:** Bluetooth 2.1 + EDR, Wi-Fi 802.11a/b/g/n
- **Основные разъемы:** 3x USB 2.0, HDMI, FireWire, GbLAN, аудио
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Батарея:** восьмисекционная
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер, изменяемая подсветка корпуса и клавиатуры, кенсингтонский замок
- **Размеры:** 28,6x23,3x3,3 см
- **Вес:** 1,97 кг
- **Цена:** 31 000 рублей

В свое время **Alienware M11x** доказал, что даже субноутбук при желании можно превратить в игровую платформу. У устройства образовалась толпа восторженных фанатов, опыт был признан удачным, и на свет появилась новая модель — **Alienware M11x R2**. Изменения коснулись в основном начинки: CULV-версия **Core 2 Duo** уступила место **Core i5-520UM** (или **Core i7-640UM** в старших моделях), а наличие встроенного в процессор графического ядра позволило задействовать технологию автоматического переключения графики **NVIDIA Optimus**. В качестве видеокарты по-прежнему используется **GeForce GT 335M**. Расположено все это добро в компактном корпусе с 11,6-дюймовым дисплеем и светящейся клавиатурой.

Чего ждать от столь странного зверя? Ну, во-первых, субноутбук без труда обеспечивает приемлемое значение fps во всех современных играх, причем в большинстве из них можно смело выставлять средние настройки графики. Во-вторых, мощная встроенная батарея выдерживает шесть часов офисной работы, четыре часа просмотра видео либо два-три часа игры. Наконец, яркий дизайн навряд ли оставит равнодушными компьютерных гиков. ● *Николай Жогов*

БОЛЬШОЙ, ТЯЖЕЛЫЙ И ЭФФЕКТИВНЫЙ КУЛЕР

Prolimatech Super Mega

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые сокеты:** LGA775/1156/1366
- **Материал радиатора:** медь, алюминий
- **Количество тепловых трубок:** 6
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Вентилятор:** нет
- **Дополнительно:** никелировка
- **Размеры:** 159x130x74 мм
- **Вес:** 945 г
- **Цена:** 2400 рублей

Мы в «Игромании» скучаем по тем временам, когда производители кулеров еще не боялись экспериментировать с дизайном своих продуктов. Крученые тепловые трубки, радиальное расположение ребер, асимметричные секции... было ведь на что полюбоваться! А сейчас на рынке суперкулеров одни сплошные «башни» — эффективные и относительно недорогие в производстве, но очень уж банальные. Ну а новый радиатор башенного типа от **Prolimatech** — просто квинтэссенция банальности. Нет, ну это надо было додуматься назвать кулер **Super Mega**! Маркетологи черпали вдохновение в упаковках шоколадных батончиков, не иначе.

Скучный дизайн и обескураживающее название, тем не менее, не позволяют назвать Super Mega плохим кулером, ведь эффективности у него хоть отбавляй. Оно и понятно: габариты у радиатора выдающиеся, основание отполировано до блеска, да и тепловых трубок не пожалели. Опять-таки удачно подобраны материалы: основание здесь медное (не смотрите на цвет — это все никелировка), а ребра радиатора сделаны из алюминия. На нескольких «этажах» есть вставки из пластин с медным напылением — оно носит чисто декоративный характер.

К сожалению, без дополнительных финансовых вливаний Super Mega годится лишь для охлаждения процессоров **Intel** в пассивном режиме — крепления под **AMD**, как, впрочем, и вентиляторы, придется докупать отдельно. Но если уж прицепить к новинке пару 140-мм вертушек, то она без труда догонит лучшие воздушные кулеры современности — как по производительности, так и по цене. ● *Николай Жогов*

МОНОБЛОК С ТАЧСКРИНОМ

Sony VAIO VPCL12S1R/B

Дизайн **Sony VAIO VPCL12S1R/B**, как обычно у **Sony**, лаконичен и строг. А вот начинка удивляет: большинство моноблоков построено на ноутбучном железе, а тут — четырехъядерный процессор, 8 Гб памяти, дискретная видеокарта, беспроводные модули и Blu-ray-привод. Игры? Без проблем. Видеомонтаж? Пожалуйста. С полноразмерным компьютером, купленным за такие же деньги, новинка не сравнится, но для своей весовой категории это просто монстр.

24-дюймовый дисплей обеспечивает приличное качество изображения и экономит электроэнергию. При работе в Windows 7 можно полностью отказаться от клавиатуры и мышки: экран поддерживает мультитач и чутко реагирует на все прикосновения. Только учтите — если использовать сенсорное управление, дисплей будет основательно заляпан и его придется протирать каждый раз перед запуском игры или просмотром фильма.

Если цена покажется неподъемной, дождитесь середины осени — к тому времени в России появится облегченная версия новинки с 21,5-дюймовым дисплеем и процессором **Intel Core i3-350M**, стоящая на 30 000 рублей меньше. ● *Николай Жогов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium
- **Дисплей:** 24 дюйма (1920x1080), сенсорный ЖК (мультитач)
- **Процессор:** Intel Core 2 Quad Q8400S, 2,66 ГГц
- **Чипсет:** Intel P43 Express
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GT 240M, 1 Гб
- **Оперативная память:** 8 Гб DDR2-800 МГц
- **Оптический привод:** BD-RE, DVD±RW/±R DL, CD-R/RW
- **Жесткий диск:** 1 Тб, 7200 об/мин
- **Сеть:** GbLAN, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.1
- **Веб-камера:** 0,3 Mn (640x480)
- **Карта памяти:** Memory Stick PRO-HG
- **Основные разъемы:** 5x USB 2.0, HDMI, FireWire, аудио
- **Дополнительно:** микрофон, динамики, кардридер, беспроводные клавиатура и мышь
- **Размеры:** 58,2x42,9x19 см
- **Вес:** 12,5 кг
- **Цена:** 80 000 рублей

СТИЛЬНАЯ АУДИОСИСТЕМА С ПРИЛИЧНЫМ ЗВУЧАНИЕМ

Speedlink Vivente 2.1 Subwoofer System

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Выходная мощность:** 12 Вт RMS
- **Размеры:** 16,2x24,2x23,5 см
- **Дополнительно:** динамики с подсветкой, настольный пульт дистанционного управления
- **Цвета:** корпус — черный и белый, динамики — серый, зеленый, оранжевый
- **Цена:** 1600 рублей

Компактные корпуса из глянцевого пластика — не более чем маскировка. Внутри каждой колонки и сабвуфера — точно откалиброванные динамики, которые обеспечивают приличное звучание с плотным весомым басом. Мощность в 12 Вт едва ли позволит превратить ваше рабочее место в кинозал или концерт-холл, но для игр и просмотра «Декстера» этого хватит за глаза.

Еще один козырь — удачный дизайн. Акустика доступна в двух цветовых исполнениях — черном и белом — с динамиками серого, зеленого и оранжевого цветов, так что вы наверняка подберете модель под интерьер современной квартиры. Отдельно отметим неброскую подсветку колонок и пульт дистанционного управления. ● *Иван Нечесов*

ЧЕРНЫЙ-ЧЕРНЫЙ ХИТ

Thermaltake V9 BlacX Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Mid Tower
- **Типы материнской платы:** ATX, mATX
- **Количество отсеков 5,25 дюйма:** 3 внешних
- **Количество отсеков 3,5 дюйма:** 5 внутренних, 2 внешних
- **Отсеки под платы расширения:** 7
- **Вентиляторы:** 230-мм на верхней панели (800 об/мин), 120-мм на передней стенке (1000 об/мин, голубая подсветка), 120-мм на задней стенке (1300 об/мин)
- **Задняя панель:** USB 3.0, USB 2.0, аудио
- **Материал:** сталь
- **Цвет:** черный
- **Дополнительно:** вертикальная док-станция для двух HDD
- **Размеры:** 49x21,5x48 см
- **Вес:** 6,85 кг
- **Цена:** 3200 рублей

В свое время корпус **V9** от **Thermaltake** стал настоящим хитом продаж, так что немудрено, что авторы решили выпустить его модификацию, удовлетворяющую современным запросам. Прошедший процедуру омоложения корпус получил приписку **BlacX Edition** в названии.

Производитель обращает внимание публики на два новшества — USB 3.0 на передней панели и встроенную док-станцию для винчестеров. Первым нас не удивишь, а вот «гараж для HDD» здесь действительно интересный. Во-первых, в него можно вставить сразу два жестких диска, причем подойдут как мобильные, так и стационарные модели. Во-вторых, лотки расположены вертикально, а не горизонтально, то есть винчестеры просто втыкаются в верхнюю панель подобно флэшке-переросту.

V9 BlacX Edition еще и не сильно отстает от современных флагманских корпусов по части функциональности. Прикупили **Radeon HD 5970** и ужаснулись ее длине? Ничего страшного — она влезет в корпус без проблем. Хотите подключить СВО? Не вопрос — на задней стенке есть отверстия для шлангов. Впрочем, с охлаждением и так все в порядке: в корпусе стоит три вентилятора, причем лопасти верхнего раскинулись аж на 23 сантиметра. Не забыли разработчики и об удобных безвинтовых креплениях для жестких дисков, приводов и карт расширения.

А теперь о главном — о цене. Thermaltake просит за V9 BlacX Edition чуть больше 3000 рублей, а для столь функционального корпуса это очень дешево. ● *Николай Жогов*

СТЕРЕОСКОПИЧЕСКАЯ ИГРУШКА

Hammacher Schlemmer 3D Camcorder

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Разрешение:** 640x480
- **Формат записи:** AVI, JPEG
- **Доступные режимы:** 2D, 3D
- **Время зарядки:** 6 ч
- **Время автономной работы:** 2 ч
- **Дисплей:** 3,25 дюйма, ЖК, поворотный
- **Карта памяти:** SD
- **Размеры:** 11,4x8,9x3,8 см
- **Вес:** 170 г
- **Цена:** 18 000 рублей

Раньше съемка трехмерного видео производилась двумя камерами, расположенными рядом. «Почему бы не объединить их в одном корпусе?» — подумали в **Hammacher Schlemmer** и выпустили собственный 3D-камкордер. Новинка с парой объективов и одной матрицей пишет видеоролики как в 2D-, так и в 3D-формате, правда, в небольшом разрешении — 640x480. Аккумулятора после шести часов подзарядки хватает на пару часов съемки нон-стоп.

Вместе с камерой поставляется медиаплеер с семидюймовым лентикулярным 3D-дисплеем, на котором можно просматривать получившиеся фотографии и видеоролики без использования стереоочков. У проигрывателя есть динамик и разъем для наушников. Кроме того, отснятый материал можно вывести на поворотный дисплей самой камеры — диагональ более чем приличная, 3,25 дюйма.

Главный недостаток — заоблачная цена. Впрочем, она вряд ли отпугнет начинающих джеймсов кэмеронов. ● *Иван Нечесов*

НОВЫЕ ОЩУЩЕНИЯ

Genius HS-G500V

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 6 + колесо прокрутки
- **Разрешение сенсора:** 3200 dpi
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Ускорение:** до 15 G
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Размеры:** 13,1x8,5x3,9 см
- **Вес:** 99 г
- **Цена:** 2200 рублей

Компания **Genius** считает, что для полного погружения в игру многим не хватает тряски головы. То есть, например, по ту сторону экрана раздается взрыв, — а у игрока от этого вибрирует макушка. Вшивать вибромоторы под кожу Genius, слава богу, пока не предлагает — рекомендации ограничиваются использованием гарнитуры, которая при воспроизведении басов начинает трястись. Имя сему агрегату — **HS-G500V**.

Оценивать ощущения от дополнительной вибрации мы не возьмемся, ибо тут все слишком субъективно, а вот сами наушники вышли невыразительными — до продвинутых решений от **Razer** и **Logitech** им далеко. Звук-то хорош, но впечатление заметно портят не очень удобные амбушюры — довольно быстро возникает желание снять гарнитуру и размять уши.

Новинка оснащена контроллером, расположенным на проводе, — небольшой модуль отвечает за громкость наушников и силу вибрации. Настраивать громкость микрофона приходится программно.

Словом, простенько, хотя и ожидаемо, учитывая цену. Вибрация, увы, — это главный и, пожалуй, единственный козырь HS-G500V. ● *Николай Жогов*

АЛЮМИНИЕВЫЙ СТИЛЯГА

HP Pavilion dm4

Алюминий — это хорошо. Алюминий — это надежно. Именно такого мнения придерживаются некоторые производители ноутбуков, и **HP** входит в их число. Новый **Pavilion dm4** как раз относится к «металлистам»: большая часть его корпуса выполнена не из ненавистного всеми глянцевого пластика, а из алюминия, разрисованного симпатичными узорами. В результате новинка хоть и относится к среднему классу, но выглядит очень внушительно. А главное — никаких отпечатков пальцев на крышке.

Pavilion dm4 демонстрирует высокую для ноутбука производительность: можно и поработать, и поиграть. Отрадно, что при всем этом встроенный аккумулятор спокойно выдерживает 5 часов работы или 4 часа просмотра видео. Приятно удивляет и клавиатура ноутбука — ее можно назвать одной из лучших в своем классе. Звук также очень хорош.

А вот что придется по душе не всем — так это экран. Дисплей средненький: углы обзора небольшие, цветопередача не впечатляет, да и бликует экран душевно. Другой не самый удачный элемент — трекпад. Он перекочевал в dm4 прямиком из **HP Envy** и тоже не слишком хорошо работает с мультитачем.

В целом же ноутбук демонстрирует хороший баланс функциональности, стиля и цены. ● *Николай Жогов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 14,1 дюйма (1366x768), ЖК, LED-подсветка
- **Чипсет:** Intel HM55
- **Процессор:** Intel Core i5-520M, 2,4 ГГц
- **Оперативная память:** 4 Гб DDR3-800 МГц
- **Графика:** Intel GMA HD или AMD Mobility Radeon HD 5450, 1 Гб
- **Жесткий диск:** 320 Гб (7200 об/мин)
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Оптический привод:** DVD-RW
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, USB/eSATA-combo, HDMI, VGA, GbLAN, аудио
- **Дополнительно:** сканер отпечатков, SD-кардридер
- **Операционная система:** Windows 7 Prof./Home Prem. 64-bit
- **Размеры:** 33,5x22,5x3,3 см
- **Вес:** 2,2 кг
- **Цена:** 32 000 рублей

РОССИЙСКИЙ ПЛАНШЕТ

RoverPad Air G70

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Samsung ARM11, 667 МГц
- **Экран:** 7 дюймов (800x480), ЖК, сенсорный (резистивный)
- **Оперативная память:** 256 Мб DDR
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi, 3G
- **Камера:** 3 Мп
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, OGG, WAV, ADPCM
- **Форматы видео:** MPEG-4, H.264, WMV/VC-1, MPEG-2, H.263
- **Форматы графики:** JPEG, GIF, PNG, BMP
- **Текстовые форматы:** FB2, HTML, CHM, Palmdoc, zTxt, RTF
- **Флэш-карта:** microSD
- **Встроенная память:** 4 Гб
- **Операционная система:** Windows CE
- **Интерфейсы:** 2x USB 1.1, 1x USB 2.0, аудио, TV-выход (720x480)
- **Аккумулятор:** литие-во-ионный, 5200 мАч
- **Дополнительно:** датчик ориентации, FM-трансмиттер, USB-хаб
- **Размеры:** 21x11,9x1,6 см
- **Вес:** 453 г
- **Цена:** 15 000 рублей

В RoverComputers нас предупредили, что в конфигурации финальной версии планшета могут быть изменения.

Стоит **Apple** представить новый продукт, как у него тут же появляются тысячи клонов. Российская компания **RoverComputers** не удержалась от соблазна и выпустила планшет **RoverPad Air G70**. У новинки не такой большой экран, как у **iPad**, зато есть полная поддержка флэша, USB-хаб для внешних устройств и 3-Мп камера; для подключения к интернету предусмотрены беспроводные модули Wi-Fi и 3G. На первый взгляд — вполне жизнеспособный гаджет для доступа в Сеть и работы с документами.

Сенсорный дисплей с соотношением сторон 15:9 обеспечивает хорошее качество изображения при просмотре фильмов, видеоклипов, фотографий и веб-страниц. Заявлена поддержка форматов FB2, HTML, CHM, Palmdoc, zTxt и RTF, так что планшет смело можно использовать для чтения электронных книг.

Питание — от аккумулятора емкостью 5200 мАч, заряда которого должно хватить на два-три дня работы при средней нагрузке. ● *Иван Нечесов*

КРОХОТНЫЙ КОРПУС ДЛЯ МОЩНЫХ СИСТЕМ

SilverStone Sugo SG07

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Mini Tower
- **Тип материнской платы:** mITX
- **Материал:** алюминий, сталь
- **Внешние отсеки:** 1x 5,25 дюйма (slim)
- **Внутренние отсеки:** 1x 3,5 дюйма, 2x 2,5 дюйма
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 2.0, аудиоразъемы
- **Слоты расширения:** 2
- **Вентилятор:** 180-мм на верхней панели (700/1200 об/мин, 18/34 дБА)
- **Дополнительно:** блок питания SilverStone SST-ST60F-SG 600 Вт
- **Размеры:** 22,2x35x19 см
- **Вес:** 4,9 кг
- **Цена:** 6000 рублей

SilverStone предлагает покупателям сделать странную вещь — собрать на основе платы mini-ITX мощную игровую систему. На первый взгляд это кажется абсурдом, но никаких препятствий для воплощения идеи нет: производительные материнки этого форм-фактора уже существуют, а SilverStone позаботилась о подходящем корпусе. Ее новое творение — маленький и аккуратный **Sugo SG07** — позволяет устанавливать на плату mini-ITX совсем немаленькое железо. Речь идет о двухслотовых видеокартах длиной до 30,5 сантиметра и процессорных кулерах высотой до 117 миллиметров. Другими словами, корпус позволяет использовать любой, даже самый горячий процессор и любую видеокарту — разработчики утверждают, что в корпус войдет даже **Radeon HD 5970**. Более того, экстремальному железу будет в корпусе очень даже комфортно — в SilverStone специально продумали систему вентиляционных отверстий.

Чтобы добиться таких показателей, SilverStone пришлось пойти на ряд ухищрений. Так, материнская плата располагается горизонтально, и 180-мм вентилятор на крышке корпуса глядит прямо на процессорный сокет. Видеокарта, соответственно, устанавливается вертикально, и свежий воздух она черпает из-за пределов корпуса через решетку на боковой стенке Sugo SG07. А чтобы втягивание воздуха шло максимально эффективно, в корпусе предусмотрена специальная прокладка, которая крепится напротив вентилятора видеокарты: она убирает зазор между адаптером и стенкой корпуса, а также отфильтровывает пыль. Озадачивать себя поисками подходящего блока питания покупателю не придется — в комплекте с Sugo SG07 уже идет 600-ваттный БП **SilverStone SST-ST60F-SG**.

Ну как, идея игровой mini-ITX-системы уже не кажется вам столь абсурдной? ● *Николай Жогов*

АЙФОНОГЛАЗ

iPhone Telephoto Lens

Даже айфоном можно делать хорошие фотографии, главное — использовать правильную оптику — например, **iPhone Telephoto Lens**. Телеобъектив с восьмикратным увеличением крепится к камере iPhone 3G/3GS собственным фиксатором и позволяет снимать все что душе угодно — и почти откуда угодно. В комплект поставки входит штатив, защитный чехол и тряпочка для протирки оптики.

Хм... как бы теперь улучшить проработку деталей в тенях и уменьшить шумность матрицы? ● *Иван Нечесов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Оптический зум:** 8x
- **Минимальная дистанция фокусировки:** 3 м
- **Поддерживаемые устройства:** iPhone 3G/3GS
- **В комплекте:** штатив
- **Цвета:** черный, белый
- **Размеры:** объектив — 7x3x3 см, штатив — 13x2,5x2,5 см
- **Цена:** 1500 рублей

НЕУБИВАЕМАЯ ФЛЭШКА

LaCie XtremKey

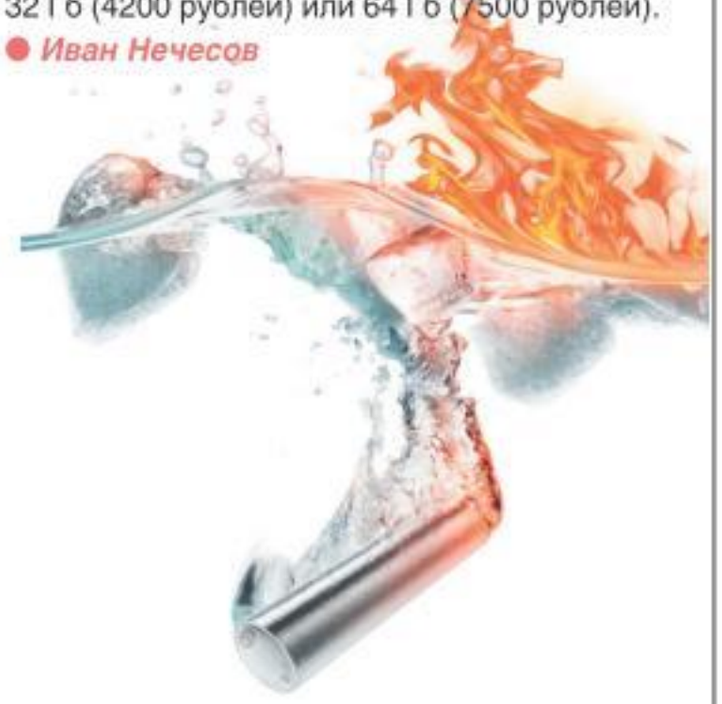
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

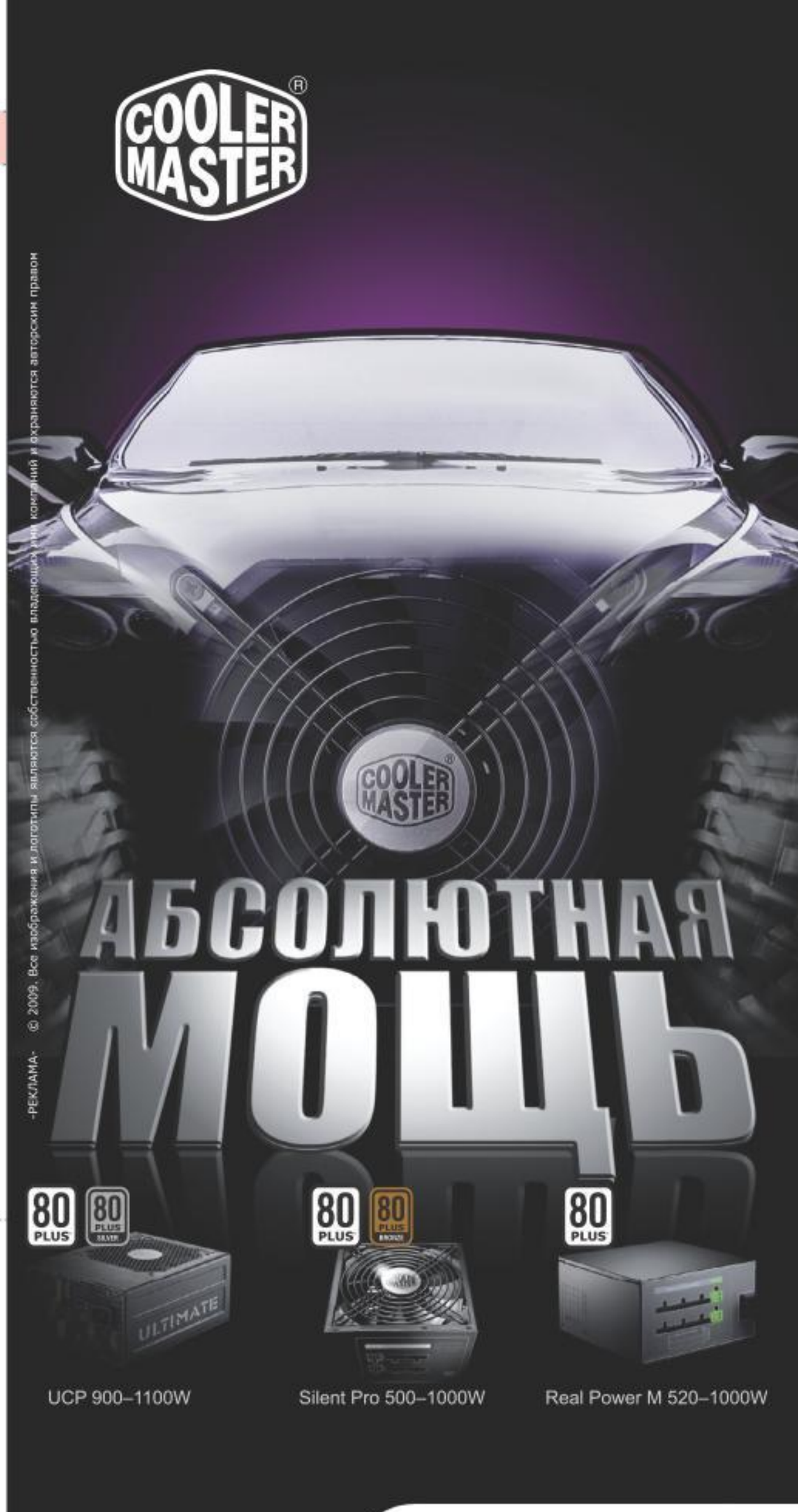
- **Емкость:** 8/16/32/64 Гб
- **Скорость чтения:** 40 Мб/с
- **Скорость записи:** 30 Мб/с
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Размеры:** 7,4x2,2 см
- **Цена:** 1500-7500 рублей в зависимости от емкости

Отличная новость для всех, кто не привык бережно обращаться с флэшками: **LaCie** представила брелок, который смело можно ронять, топить в аквариуме и поджаривать на солнце. На производстве каждую флэшку серии **XtremKey** подвергают нешуточным испытаниям: пять раз бросают с пятиметровой высоты, двенадцать часов держат в морозильной камере, а затем — три минуты в печи при температуре 200 градусов Цельсия.

Корпус новой неубивайки выполнен из сплава алюминия, цинка, магния и меди — такой не треснет, даже если попадет под колеса десятитонного грузовика. Емкость — 8 Гб (1500 рублей), 16 Гб (2400 рублей), 32 Гб (4200 рублей) или 64 Гб (7500 рублей).

● *Иван Нечесов*





МОСКВА: ПИРИТ-Дистрибуция 785-55-54, GSM 926-91-88, DELTA 737-52-74, АЙТИ МЕНЮ 727-33-55, ДЖАСТ 729-35-45, НИКС 974-33-33, НТ Компьютер 363-93-93, POLARIS 755-55-57, РЕГАРД 921-41-58, Flash 228-09-06, Форум 775-77-59, Ф-Центр 925-8447, Щадрин 784-72-34, Юлмарт 229-99-90, U-tech 665-58-72, Xtremory 980-22-96, Xpert 980-45-18
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: EUCLID 702-43-00, КЕЙ 320-43-40, 074 Компьютерный Мир 333-00-33, POLARIS 335-9-335, РиК 327-34-10, ТЕЛЕМАКС 703-10-33, Юлмарт 334-99-39, Xtremory 644-40-94
АРХАНГЕЛЬСК: Компьютерный Мир 650-868
БЕЛГОРОД: КЕЙ 33-30-30, НИКС 30-90-10, POLARIS 58-39-47
БИРОБИДЖАН: НИКС 3-56-44
БРЯНСК: НИКС 58-80-00
ВЕЛИКИЙ НОВГОРОД: КЕЙ 33-89-89, HARD 33-21-21
ВОЛОГДА: Компьютерный Мир 723-143, НИКС 75-00-02
ВЛАДИВОСТОК: Домотехника 25-25-25
ВОРОНЕЖ: КЕЙ 355-255, РЕТ 77-93-39, POLARIS 39-02-52
ДЕРБЕНТ: НИКС 570-96-73
ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер Екатеринбург 291-10-00, НИКС 345-04-88, НТ Компьютер 379-31-88, ПАРАД 371-36-88, POLARIS 375-3304, Трилайн 378-70-70
ИВАНОВО: НИКС 34-54-50
ИЖЕВСК: НИКС 63-78-88
КАЗАНЬ: КЕЙ 527-06-06, POLARIS 515-45-12
КАЛИНИНГРАД: Новая Система 728-33-3
КРАСНОДАР: НИКС 259-75-88, POLARIS 262-53-88, САНРАЙЗ Краснодар 210-00-66
КУРГАН: НИКС 48-45-99
КУРСК: Компьютерный Мир 390-343, РЕТ 51-08-00
ЛИПЕЦК: КЕЙ 233-233, НИКС 77-82-27, РЕГАРД 220-555, РЕТ 39-68-59
МАХАЧКАЛА: НИКС 51-53-33
МУРМАНСК: ТехноЦентр 400-400, КомпьютерМаг 47-81-81, 065
НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ: POLARIS 32-31-52
НИЖНЕВАРТОВСК: АРАКУЛ 24-09-20, НИКС 40-60-07, POLARIS 24-79-76
НИЖНИЙ НОВГОРОД: Апрель Сервис 220-98-58, КЕЙ 245-99-99, POLARIS 245-97-87, Стайл Микро Системс 22-031-22
НИЖНИЙ ТАГИЛ: НИКС 44-38-08
НОВОСИБИРСК: НТ Компьютер 344-99-04, Техносити 2-125-333
ОМСК: НИКС 36-25-47
ОРЁЛ: НИКС 55-51-90
ПЕРМЬ: НТ Компьютер 2433-800
ПЕТРОЗАВОДСК: КЕЙ 79-28-88
ПЕТРОПАВЛОВСК-КАМЧАТСКИЙ: НИКС 23-33-34
ПСКОВ: Компьютерный Мир 622-221
РОСТОВ-НА-ДОНУ: НТ Компьютер 295-30-20, POLARIS 292-42-42
РЯЗАНЬ: Компьютерный Мир 24-94-77, НИКС 92-02-02, НТ Компьютер 90-05-05
РЫБИНСК: НИКС 22-27-67, Фронтекс 29-52-85
СЕВЕРОДВИНСК: POLARIS 50-18-07
СМОЛЕНСК: Компьютерный Мир 355-992
СОЧИ: POLARIS 64-09-18
СТАВРОПОЛЬ: НИКС 26-59-97, ЮПИТЕР 27-05-02
СУРГУТ: ТехноЦентр Сургут 24-50-05
ТАГАНРОГ: КЕЙ 430-555
ТОЛЬЯТТИ: POLARIS 361-555
ТУЛА: Компьютерный Мир 361-753, НИКС 36-42-41
ТЮМЕНЬ: Мастер 419-913
УФА: КламаС 291-21-12
ЧЕБОКСАРЫ: НИКС 51-60-31
ЧЕЛЯБИНСК: НТ Компьютер 740-19-00
ЧЕРЕПОВЕЦ: КЕЙ 32-30-72, Компьютерный Мир 241-324, НИКС 58-01-55
ЭЛИСТА: НИКС 3-49-55
ЯРОСЛАВЛЬ: КЕЙ 58-00-80, Фронтекс 72-61-26

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЫ: www.cooler-master.ru; oxladi.ru; shop.key.ru; www.compumir.ru; www.fcshop.ru; www.flashcom.ru; www.it-menu.ru; www.justcom.ru; www.nix.ru; www.sms-nn.ru; www.polaris.ru

АРМЕНИЯ: NEST computers (10) 58-99-00
БЕЛАРУСЬ: Комплекс Групп (232) 710-333, Kompot.by (17) 290-41-08, Конструктив (17) 284-00-34, Мелс (17) 385-25-48, NewS Computers (17) 285-10-69, www.PCmount.com, www.TNTmarket.com
ГРУЗИЯ: Orion Technology (32) 244-546
МОЛДОВА: Accent Electronic (22) 23-45-69, Maxcom (22) 26-01-61
КАЗАХСТАН: ADVERCOM (727) 392-97-81, And Service (727) 277-94-88, Белый Ветер (7212) 910-111, BERSAR (727) 375-18-23, К-Компьютерс (7212) 570-321, ТехЦентр Аверс (7187) 344-544, PetroCom (7152) 4-90-00, Pulser (727) 2-918-000, Unicode (7182) 32-78-71, shop.ww.kz
УКРАИНА: Рома (61) 224-02-64, Пржсим Д (48) 777-22-77, K-Trade (44) 568-50-05, Brain-computers (44) 501-25-83, ДиСи Линк (57) 719-52-29, Компьютерные технологии (62) 343-88-88, Комп'ютерний Всесвіт (61) 270-99-74, КОМТЕХСЕРВИС (44) 236-88-00, КПИ-Сервис (44) 377-71-17, Микротрон (61) 212-55-77, Надежный компаньон (552) 42-31-14, НИКС (52) 311-90-50, NTCom (48) 728-83-15, NewComp (56) 372-80-42, Оптима-Крым (652) 22-25-00, PC Shop (57) 771-47-11, Смит. Компьютеры и сети (57) 702-04-72, ФИТО (62) 386-67-67, Электронный мир (57) 754-55-66, www.shopochem.com.ua, www.digital.zp.ua, shop.vasavit.biz

КОМПАКТНЫЙ ИГРОВОЙ КОРПУС С ДВУХЪЯРУСНЫМ ШАССИ

Aerocool PGS Qx-2000

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материалы корпуса:** сталь, пластик
- **Формфактор материнской платы:** microATX
- **Отсеки для накопителей:** 2x 5,25 дюйма, 3x 3,5 дюйма
- **Слоты расширения:** 4
- **Вентилятор:** 1x 120-мм (1500 об/мин, 63,75 CFM, 26,81 дБА, подсветка)
- **Блок питания:** нет
- **Порты:** 2x USB 2.0, микрофон, наушники
- **Размеры:** 39,1x30x24 см
- **Вес:** 5 кг
- **Цена:** 2700 рублей

Линейка компьютерных корпусов **Aerocool Performance Gaming System** пополнилась компактной моделью **Qx-2000** с весьма интересным дизайном.

Корпус-кубик больше похож на музыкальный центр, чем на привычную компьютерную башню: в лицевой части расположен 120-мм вентилятор, пара отсеков для оптических приводов, а также кнопки регулировки скорости вращения вентилятора и управления светодиодной подсветкой.

Двухуровневая конструкция позволяет изолировать все нагревающиеся компоненты системы: материнская плата, модули памяти и видеокарта устанавливаются в нижнюю часть корпуса, а блок питания и накопители — в верхнюю. Это заметно упрощает сборку компьютера и улучшает циркуляцию воздуха.

Производитель рекомендует Aerocool PGS Qx-2000 для игровых машин, однако в него поместятся далеко не все комплектующие топ-класса. Да и с охлаждением могут возникнуть проблемы — для мощной системы в обязательном порядке придется докупить три 80-мм вентилятора для задней панели. ● *Иван Нечесов*

НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Razer Orca

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:** 200 мВт
- **Диапазон частот:** 15-21 000 Гц
- **Сопротивление:** 32 Ом при частоте 1 кГц
- **Диаметр динамиков:** 40 мм
- **Длина кабеля:** 1,2 м + 2 м
- **Разъем:** миниджек 3,5 мм
- **Цена:** 1800 рублей

Признанный гуру клавиатур и мышек выпустил свои первые универсальные наушники — для тех, кто не только играет, но ходит по улицам с плеером и обязательно берет в отпуск ноутбук с любимыми фильмами. Модель **Razer Orca** выполнена в корпусе ядовито-зеленого цвета с большими чашечками и регулируемым оголовьем. 40-мм динамики обеспечивают детальный звук с правильным тональным балансом, глубокими басами, проработанной серединой и достаточно четкой верхушкой.

Длина комплектного кабеля составляет чуть больше метра, так что наушники можно подключить к плееру или телефону без риска запутаться в проводах. Для домашнего использования прилагается двухметровый удлинитель. ● *Иван Нечесов*

КОШМАР ЛЕСНЫХ ПОЖАРОВ

Thermaltake Massive23 LX

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материалы:** алюминий и пластик
- **Поддерживаемые ноутбуки:** любые модели с диагональю экрана 10-17 дюймов
- **Вентилятор:** 1x 200-мм
- **Скорость вращения:** 600 об/мин
- **Воздушный поток:** 1,56 куб. м/мин (54,6 CFM)
- **Уровень шума:** 17 дБА
- **Подключение:** 2x USB
- **Дополнительно:** 2x USB-хаба
- **Размеры:** 30x37,6x5,2 см
- **Вес:** 900 г
- **Цена:** 600 рублей

Штатные вентиляторы портативных компьютеров не всегда справляются с отводом тепла, поэтому держать ноутбук на коленях приятно лишь холодными зимними вечерами. Охлаждающая подставка **Thermaltake Massive23 LX** решит эту проблему раз и навсегда.

Скорость вращения 200-мм вентилятора — всего 600 оборотов в минуту, при этом воздушный поток составляет более полутора кубических метров. Уровень шума — 17 дБА, что соответствует шелесту листвы в тихий осенний день. Разработчики предусмотрели кнопки включения/выключения кулера и светодиодной подсветки, а также удобные ручки для переноски.

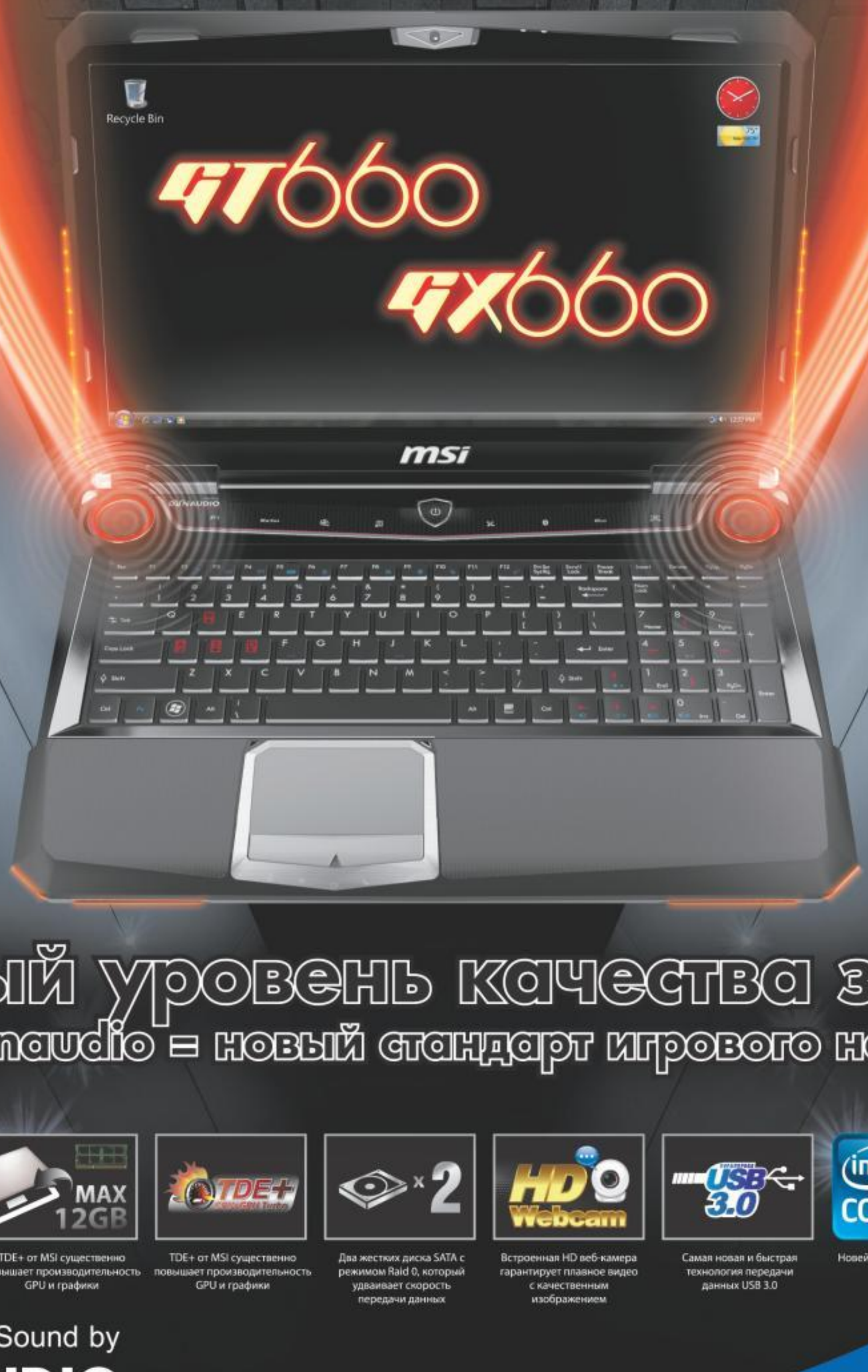
Massive23 LX занимает два порта USB — и так как на некоторых ноутбуках их всего два, то в корпусе охлаждалки предусмотрена пара дополнительных USB-разъемов. ● *Иван Нечесов*

msi™

Windows®. Жизнь без преград.
MSI рекомендует Windows 7.

Просто как никогда Windows 7

5 лет гарантии!



Новый уровень качества звука

msi+Dynaudio = новый стандарт игрового ноутбука

- Подлинная ОС Windows® 7 Домашняя расширенная. MSI рекомендует обновить до подлинной ОС Windows® 7 Профессиональная.
- TDE+ от MSI существенно повышает производительность GPU и графики
- TDE+ от MSI существенно повышает производительность GPU и графики
- Два жестких диска SATA с режимом Raid 0, который удваивает скорость передачи данных
- Встроенная HD веб-камера гарантирует плавное видео с качественным изображением
- Самая новая и быстрая технология передачи данных USB 3.0
- Новейший Intel® Core™ i7

Sound by DYNAUDIO

Реклама. Товар сертифицирован.

ru.msi.com

ПОДВОДНОЕ ФОТОРУЖЬЕ

Тестирование влагозащищенной камеры Sony Cyber-shot DSC TX5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма, ЖК, сенсорный, 230 000 точек
- **Матрица:** Exmor R CMOS 1/2,4 дюйма, 10,2 Mn эфф.
- **Максимальное разрешение фото:** 3648x2736
- **Непрерывная съемка:** 10 кадр/с
- **Объектив:** Carl Zeiss Vario-Tessar, 25-100 мм, F/3.5-4.6, 4x оптический зум, стабилизатор изображения
- **Фокусировка:** 9-точечная
- **Диапазон ISO:** 125-3200
- **Выдержка:** 2-1/1600 с
- **Запись видео:** 1920x1080, 30 кадр/с
- **Карты памяти:** MS Duo/MS PRO Duo/MS PRO HG-Duo, SD/SDHC/SDXC
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, полностью заряженного хватает на 250 кадров
- **Дополнительно:** влаго-, пыле-, морозо- и удароустойчива, сенсорное управление, Sweep Panorama, HDR, оптическая стабилизация изображения
- **Доступные цвета:** черный, серебристый, золотистый, розовый, красный
- **Размеры:** 9,4x5,7x1,8 см
- **Вес:** 128 г
- **Цена на сентябрь 2010:** 12 000 рублей

Sony полюбила выпускать камеры парами. Вслед за братьями **NEX-5** и **NEX-3**, компактными камерами со сменными объективами, о которых мы писали в прошлом номере, японцы представили стильные компакты серии **Cyber-shot** — **TX5** и **TX7**. Старшая модель имеет 3,5-дюймовый сенсорный экран и умеет записывать видео в разрешении 1080i, тогда как младшая оснащена 3-дюймовым тачскрином и сохраняет видео в разрешении 720p. Но основное отличие TX5 — в том, что это первая водозащищенная любительская камера Sony. Об этой модели мы и будем говорить сегодня, хотя все, что относится к качеству съемки фото и видео, применимо и к TX7.

Фейсконтроль

TX5 — камера компактная, тонкая и легкая, самая маленькая среди всех пыле-, влаго-, морозо- и удароустойчивых аппаратов. Весит она всего 128 граммов, — а iPhone 4, самый тонкий смартфон в мире, весит уже 137 граммов.

Взглянув на устройство, вполне справедливо ожидаешь, что снимать аппарат будет на уровне какого-нибудь камерофона, и менее всего думаешь о TX5 как о всепогоднике: тут нет резиновых вставок на корпусе или резиновых заглушек, которые надо проверять перед погружением (зато — забегая вперед — есть система, которая сигнализирует, что не закрыт отсек аккумулятора). Тем не менее камера воды действительно не боится, а качество снимков нас приятно удивило, но об этом ниже.

Защита TX5 соответствует спецификации IP58 стандарта Международной электротехнической комиссии IEC 60529 — это значит, что Sony гарантирует пыленепроницаемость и отсутствие протечек на глубине до трех метров (в тестах производителя камера продержалась на такой глубине целый час). Также TX5 должна выдержать падение с высоты до полутора метров, что подтверждается тестом 516.5 американского военного стандарта MIL-STD 810F. Кроме того, компакт устойчив к морозу. Само собой, не российских зим, а мягких европейских и американских — с температурами до минус десяти градусов по Цельсию.

Экстерьер

Лицевая сторона камеры оборудована большой металлической шторкой. Ее сдвиг мгновенно пробуждает аппарат. Решение правильное: под водой сдвинуть шторку, чтобы включить камеру, гораздо удобнее, чем нащупывать кнопку. Да и на суше это не помешает — позволит приготовить устройство к бою одной рукой. К шторке, правда, могут прилипнуть крупицы песка, в результате чего каждый раз при включении-отключении камеры будет раздаваться неприятный скрежещущий звук, а корпус будет царапаться, поэтому небрежно бросать TX5 на песок не стоит.

В процессе тестирования у шторки обнаружился неприятный дефект: после купания в соленой воде с нее облезал лак, не помогала даже промывка пресной водой, как рекомендовала инструкция. Это не страшно, если камера серебристая или золотистая. Но вот если TX5 куплена в черном, красном или розовом корпусе, то придется смириться, что со временем шторка поменяет цвет.

Несмотря на то, что формально камера может пережить несколько падений, обращаться с ней лучше бережно, как с обычным незащищенным гаджетом. Корпус у TX5 пластиковый, отметины и царапины после падений останутся на нем гарантированно.

Руки прочь

Второй после водозащищенности козырь новенького «Сайбершота» — сенсорный экран. Он резистивный, то есть на него требуется слегка надавить, чтобы сработал. Это технология на любителя: простого касания пальцем, как при работе с емкостным сенсором (установлен в том же iPhone), недостаточно, зато с резистивным экраном можно работать в перчатках.

Разрешение дисплея стандартно для компактов и относительно невысоко — 230 000 точек. Тачскрин весьма яркий: на суше в солнечный день на нем комфортно просматривать фото и видео, а под водой четко видно меню. Кстати, оно интуитивно понятное и с большими виртуальными кнопками. Это редкость — с интерфейсом у многих тачскрин-компактов проблема.

Большая часть управления осуществляется с помощью сенсорного меню, но у камеры есть еще три кнопки на торце: включение, переход в режим просмотра и, собственно, кнопка спуска. Кроме того, имеется рычажок зума. И кнопки, и рыжачок крохотные, пользоваться ими тяжело как дамам с длинными ногтями, так и мужчинам с крупными пальцами. К счастью, большинство операций позволяет проворачивать тачскрин.

Заряжай!

Камера оборудована 10-мегапиксельной CMOS-матрицей Exmor R и процессором BIONZ, который обычно устанавливается в зеркальные фотоаппараты. Процессор обеспечивает высокую скорость работы — запись HD-видео в разрешении 1280x720 точек со скоростью 30 кадров в секунду и серийную съемку со скоростью 10 кадров в секунду.

Сенсор же отвечает за низкую шумность при высоких значениях ISO — это значит, что TX5 позволяет делать сносные фотографии в условиях низкой освещенности. Дело в том, что матрицы Exmor R выпускаются по любопытной технологии обратной подсветки. В обычных CMOS-матрицах свет проходит через микролинзы, затем попадает на транзисторы и проводники и только после встречается с фотоэлементами (каждый фотоэлемент — это отдельный пиксель). В Exmor R фотоэлементы располагаются прямо за микролинзами, в результате транзисторы и электрические схемы не вносят шумов и не влияют на способность камеры к съемке, к примеру, вечером или в помещении.

Сам сенсор, впрочем, небольшой — 1/2,4 дюйма, и, само собой, какого-то потрясающе высокого качества ожидать от него глупо. Предельные значения ISO, на котором получаются пристойные снимки, — это 400-800 единиц. Сегодня это норма для большинства компактов. Фотографии со значением ISO 1600 или 3200 слишком зернисты и для печати не годятся.

Вспышка, как и ожидалось, слабовата и может пригодиться, только если объект находится недалеко от фотографа: на расстоянии до полутора метров можно снимать со вспышкой со значением ISO меньше 800.

Объектив широкоугольный (хорошо подходит для съемки достопримечательностей) от знаменитой Carl Zeiss, с четырехкратным оптическим зумом и светосилой 3.5-4.6.

Автоматический режим работает сносно, но не всегда правильно выставляет значение ISO, пересвечивая или затемняя часть снимка. Проблема решается элементарно — использованием ручного режима. Если и это не помогает, можно получить снимок с помощью функции Backlight Correction HDR, которая особенно полезна при съемке против солнца. В этом режиме камера делает и склеивает несколько фотографий с различной экспозицией. У TX5 есть оптическая, а не только цифровая стабилизация изображения, но, само собой, во время съемки HDR-фотографий камеру лучше закреплять на штативе.

Для съемки под водой есть специальный режим, который обеспечивает резкость и хорошую цветопередачу. Отлично работает макросъемка: камера уверенно фокусируется с расстояния в один сантиметр — можно охотиться за экзотическими жучками и кораллами.

Но особенно нам полюбился автоматический режим съемки панорам, называемый Sweep Panorama. Пользователь просто проводит камерой в заданном направлении, и аппарат самостоятельно склеивает панорамный снимок (можно сделать до 100 кадров и получить картинку с обзором до 258 градусов.). Функция присутствует во всех последних камерах Sony, но в TX5 работает в видеорежиме. Снимок выходит семимегапиксельный с 1080 точками по короткой стороне. Под водой, правда, фокус с панорамой не проходит — получается совсем не то, что ожидаешь.

Резюмируя, можно сказать, что большинство снимков сочные и контрастные и их не приходится улучшать в фоторедакторах — это, конечно, большой плюс.

HD-видео, записанное TX5, можно без опасений демонстрировать на больших экранах — никто даже не заподозрит, что оно снято на маленькую стильную камеру. Звук пишется одноканальный, но требовать стерео от такой компактной камеры — это слишком. Неудачно выполнена только функция зума: при приближении-удалении фотоаппарат на некоторое время теряет фокус.

Самое слабое место TX5 — аккумулятор, запаса которого хватает всего-то на 250 фотографий и 15-20 минут видео. Поставить вместо аккумулятора пальчиковые батарейки, увы, не выйдет, и владельцу TX5 придется всегда держать в голове, что у него в руках фоторужье, а не фотопулемет.

В сухом остатке у нас отличная компактная и стильная камера, которую не стыдно перед друзьями достать, и результаты съемки которой сгодятся не только для выкладывания в «ВКонтакте». Неоспоримые плюсы — привлекательный внешний вид, сенсорный экран с интуитивным управлением, удобное включение-отключение с помощью шторки, функция съемки HD-видео, HDR и панорам.

Минусов по большому счету два: это слезающий со шторки лак (что, впрочем, не критично) и малый запас энергии в аккумуляторе. Второе может реально подвести в долгом путешествии, поэтому стоит сразу прибавить к цене TX5 стоимость дополнительного аккумулятора — еще 1500-2000 рублей.

В целом же TX5 — отличное фоторужье со всеми современными функциями, которое обеспечит достойное качество съемки на суше и под водой. Удачной фотоохоты! ● *Алексей Талан*

Материал подготовлен экспертами mobi.ru специально для журнала «Игромания».

+ ПЛЮСЫ +

+ пыле-, влаго-, морозо- и удароустойчивость
+ маленькие размеры и вес
+ эргономика: удобный интерфейс меню, шторка включения
+ снимки четкие, сочные и контрастные
+ режимы Sweep Panorama и HDR, оптический стабилизатор

— МИНУСЫ —

- крайне малое время автономной работы
- пластиковый корпус: остаются вмятины и царапины
- от соленой воды со шторки включения слезает лак
- слабоватая вспышка

РАУНД НОМЕР ДВА

Тестирование видеокарт NVIDIA GTX 465 и GTX 460

Три месяца назад у нас на тестах побывала **GeForce GTX 480**, первая видеокарта на базе **NVIDIA Fermi**. Штука получилась мощная, горячая и очень дорогая (подробнее о ней можно почитать на нашем сайте или в «Игромании» №6/2010, статья называется «Зеленые против красных»). Облегченная версия GeForce GTX 480, **GeForce GTX 470**, также не обрадовала: это оказался все тот же чип с завышенной ценой (о нем — в статье «Младший брат» «Игромании» №7/2010).

И вот — новая попытка: NVIDIA представляет две видеокарты среднего ценового диапазона. Одна, **GTX 465**, построена на уже известном нам чипе **GF100**, а вторая, **GTX 460**, получила свеженький **GF104**. Конкурировать они будут с **AMD Radeon HD 5830** и **HD 5850**.

Выйти из строя

Начнем с GTX 465. В основе видеокарты лежит наш старый знакомый — GF100. Тот самый: дорогой, горячий и с тремя миллиардами транзисторов. На бюджетной плате он оказался не случайно. Давно известно, что чем сложнее процессор, тем больше брака при его производстве. Выкидывать частично неработающие кристаллы накладно, поэтому на их основе делают младшие версии. Так поступают все — и **Intel**, и **AMD**, и **NVIDIA**. Так получилось и с GTX 465.

На новой плате из 16 блоков SM (Streaming Multiprocessors, потоковые мультипроцессоры) работают только 11. В итоге от 512 CUDA-ядер осталось 352. Это почти на треть меньше, чем у GTX 480. Также резко упало число текстурных блоков — с 64 до 44 штук. Движков тесселяции — главной гордости NVIDIA — тоже осталось всего 11 вместо 16. Урезали и конвейер на выходе. Количество блоков растеризации сократили с 48 до 32 штук, а шину памяти сузили до 256 бит. В итоге максимальный объем GDDR5 уменьшился с 1,5 до 1 Гб.

С частотами GTX 465 намудрили. Графический процессор и потоковые ядра работают на скорости GTX 470 — 607 и 1215 МГц соответственно. А вот GDDR5 запустили на 3200 МГц, что очень мало.

С пылу с жару

Референсную GTX 465 нам прислала компания **ZOTAC**. Внешне видеокарта не отличается от GTX 470. Печатная плата полностью закрыта пластиковым кожухом. На процессоре стоит большой алюминиевый радиатор с пятью теплопроводными трубками. Охлаждается плата по принципу турбины: 70-мм вентилятор забирает воздух из корпуса, прогоняет его через все элементы и выкидывает наружу через панель ввода/вывода. Для работы GTX 465 требуется 200 Вт и две 6-pin вилки. Количество видеовыходов не изменилось — два DVI и один mini-HDMI.

Следующий

Интересно, что больших надежд на GTX 465 с самого начала не возлагали — даже производители признавались, что ждут от NVIDIA что-нибудь более дешевое и быстрое. В итоге NVIDIA выдала новый кристалл GF104 и первую видеокарту на нем — GTX 460.

Отличия между GF100 и GF104 — в деталях. Процессор также построен на основе больших кластеров под названием Graphics Processing Clusters. В первом чипе Fermi таких кластеров было четыре, облегченный вариант получил два. В каждом из них стоит четыре SM-блока — получается всего восемь SM-блоков и столько же движков тесселяции. Но если раньше на один SM-блок приходилось по 32 CUDA-ядра, то в GF104 их количество увеличилось до 48 штук. В два раза больше стало текстурных блоков — 8 единиц на один SM. А это значит, что в максимальной комплектации на GF104 приходится 384 CUDA-ядра, 64 текстурных блока и 8 движков тесселяции. Задний конвейер GF104 оснащается 32 блоками ROP, 256-битной шиной памяти и максимум 1 Гб GDDR5.

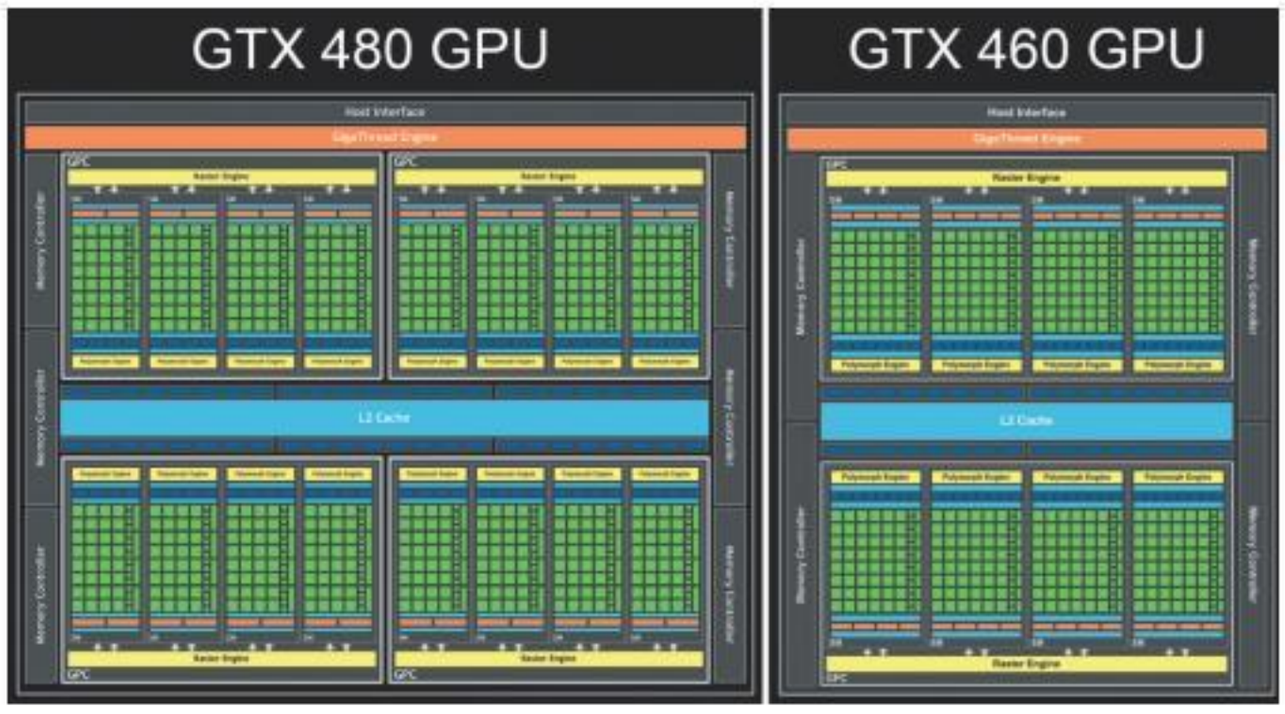
К сожалению, NVIDIA не спешит выпускать GF104 в полной комплектации. В версии для GTX 460 отключен один SM-блок, и на новой плате осталось 336 CUDA-ядер, сократилось количество движков тесселяции и исчезло 8 текстурных блоков (их, как видите, 56 вместо 64).

Но зато с частотами плате повезло. За счет того, что количество транзисторов в GF104 сократилось до 1,95 млрд, NVIDIA удалось уменьшить тепловыделение и увеличить скорость работы. Процессор GTX 460 работает на 675 МГц (всего на 25 МГц меньше, чем у GTX 480), CUDA-ядра запущены на 1350 МГц, а память GDDR5 получила нормальную скорость 3600 МГц.

Внешние признаки

NVIDIA выпустила два варианта GTX 460. Процессоры у них одинаковые, различия в заднем конвейере и объемах видеопамяти. Есть версия с 1 Гб, а есть с 768 Мб. И если отсутствие 256 Мб GDDR5 — мелочь, то потеря 64 бит на шине памяти и 8 блоков растеризации скажется при игре в высоких разрешениях.

Внешне две версии неотличимы. Карты собирают на короткой, 21 см, печатной плате. Система охлаждения оригинальная. Впервые за долгое время NVIDIA отказалась от турбины: в стандартном варианте на кристалл ставят алюминиевый кулер, радиатор которого опирается на процессор медным основанием и двумя теплопроводными трубками. Конструкцию венчает 70-мм вентилятор. Требования к питанию у GTX 460 скромные: всего 160 Вт, которые обеспечивают две 6-pin вилки. Видеовыходы остались такими же, как и у GTX 465: два DVI и один mini-HDMI.



Отличия между GF100 (справа) и GF104 (слева) видны невооруженным глазом.

Не во сне, а наяву

На тесты к нам попали две GeForce GTX 460, и обе с 1 Гб GDDR5. Первую нам предоставила ZOTAC. Эта плата соответствует техническим параметрам NVIDIA, но отличается дизайном: инженеры ZOTAC поставили на GTX 460 проверенную временем турбину и изменили набор видеовыходов — помимо двух DVI появились полноразмерный HDMI и DisplayPort.

Вторую версию GeForce GTX 460 прислала компания **Palit**. Это была разогнанная модель карты: скорость процессора увеличили до 800 МГц, потоковые процессоры заставили работать на 1600 МГц, а память и вовсе догнали до 4000 МГц.

Несмотря на повышение частот, плата уменьшилась в размерах. Версия Palit короче на 2 см. Систему охлаждения оставили референсной: радиатор, две трубки и ярко-оранжевый вентилятор. Набор выходов оригинальный. Есть два DVI, полноценный HDMI и VGA для старых мониторов.

Противостояние

Найти конкурентов картам NVIDIA было проще простого. У AMD есть две нужных платы — Radeon HD 5830 и Radeon HD 5850, первая стоит на уровне GTX 465, а вторая обойдется подороже GTX 460.

AMD Radeon HD 5830 на тесты представила компания **Sapphire**. На борту стоит чип Cypress частотой 800 МГц с 1120 потоковыми процессорами и 1 Гб памяти на скорости 4000 МГц.

Radeon HD 5850 пришла от **Gigabyte**. К сожалению, плата нам попалась с заводским разгоном: кристалл работал на 5% быстрее положенных ему 725 МГц, и перед тестами нам пришлось снизить скорость до нормальных значений. В остальном все стандартно: 1440 потоковых процессоров и 1 Гб памяти частотой 4000 МГц. Система охлаждения у Gigabyte оригинальная: огромный алюминиевый радиатор, четыре тепловых трубки и пара вентиляторов. Отметим, что обе видеокарты AMD длиннее GTX 460 на 3-6 см — в HTPC такие не поставишь.

Кто кого

Под новые видеокарты NVIDIA мы собрали систему на материнской плате **Gigabyte GA-X58A-UD9**, поставили на нее процессор **Core i7-920**, разогнали его с 2,66 до 4 ГГц и добавили три планки памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая. Работала система под управлением **Windows 7 Ultimate 64-bit**.

На тестах у нас были два синтетических бенчмарка (**3DMark Vantage** и **Unigine Heaven Benchmark 2.0**), три игры на DirectX 10 (**Crysis**, **Devil May Cry 4**, **Resident Evil 5**) и две игры на DirectX 11 (**Colin McRae DiRT 2** и **Aliens vs. Predator**).

Для начала посмотрите на стандартные версии плат. Первое место в 3DMark Vantage получила Radeon HD 5850. А вот на втором неожиданно оказалась GTX 460, которая обошла не только HD 5830, но еще и GTX 465. В Unigine Heaven Benchmark 2.0 ситуация повторилась, только теперь от GTX 460 отстали еще и обе платы AMD.

Результаты выровнялись в приложениях DX10, где лидерство уверенно удерживала Radeon HD 5850. На последней позиции ожидаемо оказалась HD 5830, которая обошла карты NVIDIA только в Crysis. А вот GTX 460 и GTX 465 бились насмерть. За счет более высоких частот на процессоре и памяти GTX 460 не только держалась на уровне старшей сестры, но и обогнала ее в Crysis.

С тестами в DX11 положение не изменилось. Дополнительные движки тесселяции GTX 465 не помогли. В DiRT 2 она умудрилась отстать от младшей версии на 12%. Не получилось и уверенной победы над AMD: в AvP старшая из «радеонов» на 17% обогнала GTX 465.

Ну и на сладкое — результаты разогнанной версии GTX 460. Сумасшедшие 800 МГц на процессоре просто разгромили конкурентов. Даже HD 5850 отстала на 5,2%.

Сравнительная таблица технических характеристик

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 465	NVIDIA GeForce GTX 460	AMD Radeon HD 5830	AMD Radeon HD 5850
Ядро	GF100	GF104	Cypress	Cypress
Количество транзисторов	3 млрд	1,95 млрд	2,15 млрд	2,15 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	352 шт.	336 шт.	1120 шт.	1440 шт.
Частота графического ядра	607 МГц	675 МГц	800 МГц	725 МГц
Частота потоковых процессоров	1215 МГц	1350 МГц	800 МГц	725 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб
Частота памяти	3200 МГц	3600 МГц	4000 МГц	4000 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	44 шт.	56 шт.	56 шт.	72 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	32 шт.	16 шт.	32 шт.
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на сентябрь 2010 года	7000 руб.	7700 руб.	6800 руб.	9300 руб.

Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum (800 МГц/4000МГц)

ZOTAC GeForce GTX 465

ZOTAC GeForce GTX 460 1 Гб

Игровые тесты (кадров в секунду)

Название игры, настройки	ZOTAC GeForce GTX 465	ZOTAC GeForce GTX 460 1 Гб	Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum (800 МГц/4000МГц)	Sapphire Radeon HD 5830	Gigabyte Radeon HD 5850 GV-R585OC-1GD
Crysis 1.2.1 (DX10)					
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	27	30	33,68	29,45	**35,56**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	25,43	26,05	29,11	31,77	**33,82**
VeryHigh, 1680x1050, AA 2x, AF 16x	25,97	29,8	33,71	29,42	**38,53**
VeryHigh, 1920x1080, AA 2x, AF 16x	24,91	26,06	29,1	25,75	**33,76**
Соотношение производительности, %	100	109	121	113	**137**
Resident Evil 5 (DX10)					
1680x1050, AA 4x, AF 16x	89,9	88,2	103,3	80,9	**106**
1920x1080, AA 4x, AF 16x	83,1	81,6	**94,7**	73	88
1680x1050, AA 8x, AF 16x	83,7	83	**97,4**	74,5	92,4
1920x1080, AA 8x, AF 16x	76,4	76,2	87,5	67	**90,5**
Соотношение производительности, %	100	99	**115**	89	113
Devil May Cry 4 (SC2, DX10)					
SuperHigh, 1680x1050, AA 4x, AF 16x	110,43	107,11	**129,73**	—	—
SuperHigh, 1920x1080, AA 4x, AF 16x	96,09	98,51	112,97	90,41	**116,9**
SuperHigh, 1680x1050, AA 8x, AF 16x	95,67	101,25	**118,6**	—	—
SuperHigh, 1920x1080, AA 8x, AF 16x	93,25	92,97	104,71	77,74	**114,8**
Соотношение производительности, %	100	101	117	89	**122**
Colin McRae DiRT 2 (Demo, DX11)					
Ultra, 1680x1050, AA 4x, AF 16x	59,7	66,6	**76,5**	39	47,7
Ultra, 1920x1080, AA 4x, AF 16x	60,2	66,5	**76,9**	39	49,3
Ultra, 1680x1050, AA 8x, AF 16x	59,6	66,7	**76**	39	49,6
Ultra, 1920x1080, AA 8x, AF 16x	58,7	66,6	**75,4**	38,8	49,1
Соотношение производительности, %	100	112	**127**	65	82
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)					
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	40,3	38,9	45,2	46	**50,6**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	35,9	34,7	**46,3**	41,1	45,3
VeryHigh, 1680x1050, AA 2x, AF 16x	33,1	32	**37,1**	24,4	32,2
VeryHigh, 1920x1080, AA 2x, AF 16x	29,3	28,5	32,9	21,7	**33,3**
Соотношение производительности, %	100	97	**117**	96	**117**
Соотношение цены, %	**100**	**110**	**110**	**97**	**133**
Соотношение производительности, %	**100**	**103,6**	**119,4**	**90,4**	**114,2**

Синтетические тесты

3DMark Vantage

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотношение %
ZOTAC GeForce GTX 465	11 674	42 636	14 264	100
ZOTAC GeForce GTX 460 1 Гб	12 556	40 963	15 188	106
Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum (800 МГц/4000МГц)	14 586	**43 660**	**17 500**	**123**
Sapphire HD 5830	12 781	17 594	13 720	96
Gigabyte Radeon HD 5850 GV-R585OC-1GD	**14 832**	17 597	15 427	108

Unigine Heaven Benchmark 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение производительности, %
ZOTAC GeForce GTX 465	16,7	421	100
ZOTAC GeForce GTX 460 1 Гб	16,9	426	101
Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum (800 МГц/4000МГц)	**19,6**	**494**	**117**
Sapphire HD 5830	10,5	266	63
Gigabyte Radeon HD 5850 GV-R585OC-1GD	11,4	288	68

Итоги

Подведем черту. GeForce GTX 460 — выше всяких похвал. Низкое энергопотребление, высокие частоты работы и огромный разгонный потенциал. Новый кристалл даже без дополнительного охлаждения легко разгоняется до 850 МГц, чем и пользуются производители.

А вот GTX 465 получилась неинтересной. Мы вообще не понимаем логику NVIDIA: зачем выпускать урезанный GF100, если на руках был практически готовый GF104? Единственный логичный вариант — заработать дополнительных денег.

Об этом говорит и ценовая политика NVIDIA. Когда мы только начали готовить этот материал, за GTX 465 просили порядка 9500 рублей. После того как в продаже появилась GTX 460 за 8500 рублей, старшая версия быстро потеряла в цене — на момент сдачи номера за нее хотели 7000 рублей. Сама же GTX 460 за месяц продаж успела подешеветь до 7700 рублей.

А вот цены на платы AMD практически не изменились. За HD 5850 до сих пор просят 9300 рублей, а за HD 5830 — 6800 рублей. В принципе, политика понятна, карты в продаже почти год, и пока не выйдет новая линейка Radeon — обвала цен можно не ждать.

Заключение у нас простое: если вы хотите сравнительно дешево получить DirectX 11, то единственный выбор — GTX 460 и ее разогнанные версии. В своей ценовой категории у них нет конкурентов. Смотреть в сторону сомнительной GTX 465 даже не стоит, карта работает на уровне младшей версии, но при этом сильнее греется и кушает больше энергии. AMD пока предложить нечего: Radeon HD 5850 слишком дорога, а экономить 1000 рублей и покупать HD 5830 мы не рекомендуем, она очень слаба в DX11. ● *Дмитрий Колганов*

Sapphire Radeon HD 5830

Gigabyte Radeon HD 5850

Крупнейшая игровая выставка

ИгроМир 2010

Спонсоры:

1С-СофтКлаб

Akella

Бука

NIVAL NETWORK

Генеральный информационный спонсор:

Издательский дом Техно Мир

Генеральный интернет-партнер:

@mail.ru

Лучшие игры. Все платформы. Яркое шоу.

Приходи со мной поиграть }:-E

3-6 ноября, ВВЦ, павильон 57

CONCERT.RU ЗАКАЗ БИЛЕТОВ 644 2222

www.igromir-expo.ru

реклама

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Переломный момент! **NVIDIA** вновь на коне. Новые **GeForce GTX 460**, **465** и **470** можно устанавливать в конфигурации практически любого уровня. Недорогие версии с референсным дизайном и стандартными системами охлаждения уже способны на многое — в их штатном арсенале поддержка **DirectX 11**, **CUDA**, **PhysX**, **3D Vision** и, конечно, SLI. Но есть и более интересные предложения — например, **MSI GeForce GTX 465** и **GTX 470** с оригинальной системой охлаждения **Twin Frozr II**. По заявлению производителя, эти видеокарты работают при максимальной нагрузке ощутимо тише и греются существенно меньше конкурентов (выигрыш до 16 градусов Цельсия и до 21,5 дБ).

Топовую конфигурацию укомплектуем парой **Sapphire Radeon HD 5970 TOXIC Edition**. Одна такая плата оснащена тремя 92-мм вентиляторами Arctic Cooling, большим алюминиевым радиатором и четырьмя тепловыми трубками. Все они нужны для охлаждения двух видеочипов HD 5970 и 4 Гб GDDR5, работающих на частотах 900 и 4800 МГц соответственно.

Хорошим видеокартам — хорошие мониторы. С этого месяца условимся, что правильный монитор должен поддерживать разрешение Full HD и обязательно иметь цифровой вход — новые **ViewSonic VX2433wm** и **BenQ V2220H** именно такие.

Прочие изменения этого месяца:

- в «**Дешево и сердито**» на базе **AMD** откажемся от двухъядерного Phenom в пользу трехъядерного Athlon. Его вполне достаточно для игр, а на сэкономленные деньги лучше купим видеокарту помощнее;
- в конфигурациях «Смерть тормозам» и «Займи, но купи!» вдвое увеличим объем оперативной памяти. Кстати! Если думаете ее докупать, не упустите момент: сейчас память подешевела на 10-15%.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-980X Extreme Edition (Socket LGA1366, ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) + кулер Cooler Master V10 (алюминий+медь, 12 см, 800-2400 об/мин, 17 дБ, красная подсветка)	42 990
Системная плата: Gigabyte GA-X58A-UD9 (LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 до 24 Гб, 7x PCIe x16, SLI/CrossFireX, 8x SATA 2, 2x SATA 3, IDE, 2x PS/2, 2x eSATA/USB Combo, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x IEEE 1394a, 2x LAN, аудио)	18 000
Память: 3x Kit 2x 2 Гб DDR3-2133 МГц Kingston PC3-17000 (KHX2133C9D3T1K2/4GX)	34 590
Видеокарты: 2x Sapphire Radeon HD 5970 TOXIC Edition 4 Гб GDDR5 (PCIe 2.1 x16, 2x DVI, Mini DisplayPort)	61 280
Накопитель: OCZ Colossus Series OCZSSD2-1CLS1T 1 Тб (SATA 2, кэш 128 Мб)	125 630
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT ST32000641AS 2 Тб (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	7450
Оптический привод: Pioneer BDR-S05XLB (SATA, BD-ROM/R/RE DL, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL)	11 600
Корпус: Lian Li TYR PC-X2000 Black (mATX, ATX, eATX, 4x14 см, 2x8 см, 2x USB, IEEE 1394a, eSATA, аудио) + БП Ice Hammer IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	14 700
Клавиатура: Logitech G19 (проводная, 105 основных + 30 дополнительных клавиши, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб)	7240
Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная)	5900
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	9600
Колонки: Edifier S550 (5.1, 280 Вт, 30-20 000 Гц, 80 дБ)	14 400
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	85 900
Со всеми наворотами:	**439 280**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	8260
Системная плата: ASUS Crosshair IV Formula (Socket AM3, AMD 890FX+SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/2000 до 16 Гб, 4x PCIe x16, 1x PCIe x4, 2x PCI, CrossFireX, 6x SATA Rev. 3, SATA 2, eSATA, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, PS/2, GbLAN, S/PDIF-out, eSATA, FireWire, аудио)	6990
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	3200
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 460 768 Мб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	6800
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Zalman Z7 Black (ATX, 2x12 см, 2x USB, аудио) + БП Enhance Electronics ATX-0255GA 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	4980
Системный блок:	**32 480**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Acer GD245HQ bid (TFT, 23,6 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 80 000:1, DVI, D-sub, HDMI, 60-120 Гц, 3D Ready)	18 200
Системный блок и периферия:	**59 030**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition BOX (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2530
Замена видеокарты: MSI GeForce GTX 465 Twin Frozr II 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	2550
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	3200
Со всеми наворотами:	**67 310**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-660 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,33 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	8000
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (Socket LGA1156, Intel P55 Express, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 4x PCI, CrossFireX, IDE, 8x SATA 2, 2x PS/2, 8x USB 2.0, S/PDIF-in, S/PDIF-out, COM, LPT, LAN, аудио)	3190
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	3200
Видеокарта: MSI GeForce GTX 465 Twin Frozr II 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	9550
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Zalman Z7 Black (ATX, 2x12 см, 2x USB, аудио) + БП Enhance Electronics ATX-0255GA 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	4870
Системный блок:	**32 060**
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиши, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab A-6662 (5.1, 99 Вт, 50-20 000 Гц, 85 дБ)	6140
Монитор: ASUS 24T1E (TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 20 000:1, D-sub, 2x HDMI, 2x SCART, S-Video, компонентный, ТВ-тюнер, стереоколонки 2x 7 Вт)	13 400
Системный блок и периферия:	**56 680**
Замена ЦП: Intel Core i7-860 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2400
Замена видеокарты: MSI GeForce GTX 470 Twin Frozr II 1280 Мб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	1550
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	3200
Со всеми наворотами:	**63 830**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II X3 435 (ядро Rana, Socket AM3, 2,9 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб) + кулер IceHammer IH-3476WV (алюминий+медь, 13,5 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	3100
Системная плата: ASRock M3A770DE (Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 3x PCI, CrossFireX, IDE, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2270
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1600
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 460 768 Мб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	6800
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Cooler Master Sileo 500 (ATX, 500 Вт, 2x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, eSATA, аудио)	3010
Системный блок:	**19 030**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender I-Wave 45 (2.1, 2x 10 Вт + 25 Вт, 40-20 000 Гц)	1400
Монитор: ViewSonic VX2433wm (TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, стереоколонки 2x 2 Вт, DVI, HDMI, D-sub)	8300
Системный блок и периферия:	**29 770**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер IceHammer IH-3476WV (алюминий+медь, 13,5 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	2150
Замена видеокарты: MSI GeForce GTX 465 Twin Frozr II 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	2550
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1600
Со всеми наворотами:	**36 070**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-530 BOX (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб)	4000
Системная плата: ASRock H55DE3 (Socket LGA1156, Intel H55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFire X, 4x SATA 2, 1x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB, S/PDIF-out, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	3125
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1600
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 460 768 Мб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	6800
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Cooler Master Sileo 500 (ATX, 500 Вт, 2x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, eSATA, аудио)	3010
Системный блок:	**20 785**
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных и 33 дополнительных клавиши)	715
Колонки: Microlab A-6601 (5.1, 5x 6,2 Вт + 22,5 Вт, 50-20 000 Гц, 65 дБ)	3400
Монитор: BenQ V2220H (TN, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI, HDMI, D-sub)	6700
Системный блок и периферия:	**32 580**
Замена ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2600
Замена видеокарты: MSI GeForce GTX 465 Twin Frozr II 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	2550
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1600
Со всеми наворотами:	**39 330**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Phenom II X2 555 (ядро Callisto, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер IceHammer IH-3476WV (алюминий+медь, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	4200
Системная плата: ASRock M3A785GXH (Socket AM3, AMD 785G, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 3x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, IDE, 6x SATA 2, eSATA, PS/2, eSATA, 6x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, LAN, аудио; инт. видео ATI Radeon HD 4200 128 Мб DDR3, DVI, D-sub, HDMI)	3040
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	3200
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 460 768 Мб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	6800
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Thermaltake V9 VJ40001N2Z Black (ATX, 2x12 см, 1x23 см, 2x USB, аудио) + БП Enhance Electronics ATX-0255GA 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	4870
Системный блок:	**24 360**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN Stream (2.0, 2x 40 Вт, 40-27 000 Гц)	3150
Монитор: BenQ SE2241 (TFT, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, SCART, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 3 Вт, ТВ-тюнер)	9500
Системный блок и периферия:	**38 375**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	4060
Замена видеокарты: MSI GeForce GTX 465 Twin Frozr II 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	2550
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	3200
Со всеми наворотами:	**48 185**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

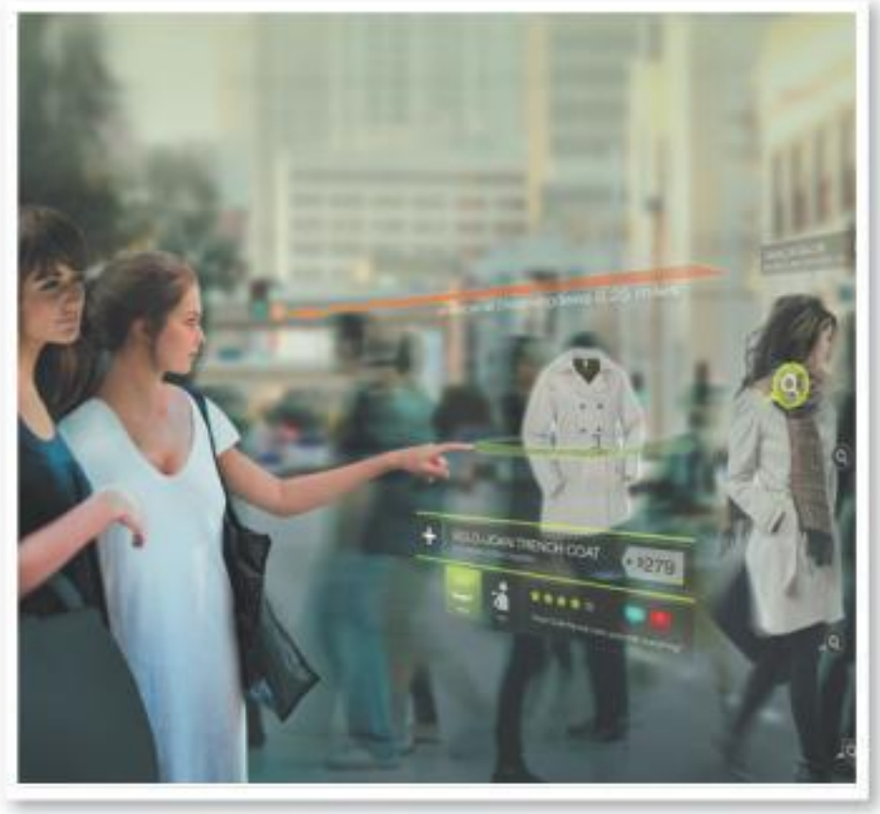
ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	7300
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (ATX, Socket LGA1156, Intel P55, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 4x PCI, CrossFireX, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, 2x PS/2, COM, LPT, LAN, аудио)	2950
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	1600
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 460 768 Мб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	6800
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Thermaltake V9 VJ40001N2Z Black (ATX, 2x12 см, 1x23 см, 2x USB, аудио) + БП Enhance Electronics ATX-0255GA 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	4870
Системный блок:	**25 770**
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 дополнительных клавиш)	900
Колонки: Microlab SOLO-6C (2.0, 2x 50 Вт, 55-31 000 Гц, 88 дБ)	4550
Монитор: Samsung SyncMaster P2270 (TFT TN, 22 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI)	9350
Системный блок и периферия:	**41 730**
Замена ЦП: Intel Core i7-860 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	3100
Замена видеокарты: MSI GeForce GTX 465 Twin Frozr II 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	2550
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	1600
Со всеми наворотами:	**48 980**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев

Подскажите, что такое гироскоп и акселерометр. Зачем они нужны в мобильных устройствах?



Гироскоп — это устройство, способное регистрировать вращение тела, а акселерометр — устройство, способное регистрировать ускорение тела и определять его положение в пространстве.

Гироскоп и акселерометр позволяют реализовывать в мобильных устройствах так называемую технологию дополненной реальности (augmented reality, мы писали о ней в «Игромании» №11/2009). Представьте, что вы наблюдаете за миром через камеру своего мобильного телефона и, помимо обычных домов, деревьев, машин, видите еще и дополнительные метки, присвоенные отдельным объектам. Словами это описать трудно — посмотрите лучше на картинку. И это не технология будущего — дополненная реальность доступна уже сейчас.

Для телефонов на базе **Google Android** и **iPhone OS** существуют уже десятки программ, так или иначе использующих возможности этой технологии. В первую очередь это, конечно, **Layar** — своеобразный браузер виртуальной реальности, который может «накладывать» на наш мир различные информационные слои. Слой недвижимости, например, покажет, что в доме, на который наведена камера, сдаются две квартиры. Слой «Википедии» — что в трехстах метрах слева находится исторический памятник. Слой ресторанчиков — что в километре впереди открылось неплохое кафе.

Разумеется, это лишь одно из немногих применений гироскопа и акселерометра. Уверен, скоро дополненная реальность позволит добавлять метки не только для статичных объектов, но и для машин, людей, элементов интерьера... Зрение Шварценеггера из «Терминатора-2», когда-то казавшееся фантастическим, уже давно реально.

Есть ли программы для захвата видео из игр — в стереоскопическом режиме, со звуком 5.1 и без потери качества?

А чем вас не устраивает старичок **Fraps**? Начиная с ноября 2009 года (с версии 3.0.0) программа поддерживает запись стереоскопического видео на базе **NVIDIA 3D Vision** с поддержкой разрешения вплоть до 1920x1200. Причем эту опцию можно в любой момент отключить и записывать видео в стандартном виде.

Еще раньше, в сентябре 2007-го, у Fraps появилась возможность записывать не только стереодорожку, но и многоканальный звук, то есть проблем с 5.1 тоже быть не должно.

Что касается потерь качества — кодек Fraps, FPS1, конечно, не является форматом lossless, но степень сжатия видео у него все равно небольшая (на большую просто нет времени при realtime-записи), и качество изображения близко к оригинальному. Так что наш ответ — **Fraps.com**!

Существует мнение, что CD-R/RW и DVD-R/RW нужно хранить в вертикальном положении — как книги. А почему?

На разных форумах до сих пор появляются рекомендации хранить CD/DVD-продукцию в вертикальном положении, так как «при горизонтальном хранении в коробке диск закреплен исключительно по центру и края его начинают проседать. В итоге меняется расстояние между дорожками с записанной информацией, возникают проблемы с чтением диска на компьютере или DVD-плеере». А при вертикальном хранении, говорят, деформация на порядок меньше. Еще авторы подобных заявлений утверждают, что последствия горизонтального хранения будут заметны уже через восемь-десять лет, однако не приводят никаких результатов лабораторных исследований.

Специально для написания этой заметки мы расчехлили несколько раритетных CD с играми (включая **Warcraft 2** с аддоном) и последовательно установили их на тестовый ПК, не обнаружив никаких проблем. Пятнадцатилетние диски, хранившиеся в стопках, были ничуть не кривее современных и работали ничуть не хуже, чем в день покупки. А пожить еще лет пятнадцать этим старым дискам вряд ли доведется — слишком уж быстро развивается индустрия хранения данных. Громоздкая CD-коллекция уже сейчас неудобна и вскоре канет в Лету, куда уже канули VHS-фильмотеки и полки с аудиокассетами.

Читал в новостях про закрытие Google Wave. А что это вообще такое и почему его закрывают?

Google Wave была коммуникационной платформой с возможностями электронной почты, интернет-мессенджера, чата, форума, «Википедии» и социальной сети. Кроме того, в Wave также был функционал для совместного создания и редактирования документов и работы через единый интерфейс со всеми вашими данными, хранящимися на серверах Google.

С точки зрения открытости «Волна» приятно отличалась от многих других платформ — Google выложила большую часть кода в открытый доступ, призывая пользователей писать расширения и развертывать собственные серверы Google Wave.

Впервые о сервисе было объявлено на конференции **Google I/O** в мае 2009-го, и на протяжении года с момента запуска регистрация в Google Wave была возможна лишь по приглашениям. Открытие полноценной регистрации состоялось 18 мая 2010 года, а уже 4 августа Google Wave объявила о прекращении разработки «Волны» как самостоятельного продукта в связи с тем, что технология не получила достаточного распространения.

Почему разработку свернули? Субъективно — технология просто опередила свое время. Wave облегчала совместную работу не только над документами, а вообще над любой задачей, позволив структурировать всю информацию и свести гору писем в несколько удобных веток-обсуждений. Лично мне очень жаль, что мы потеряли такой проект. Хотите объективной оценки? В следующем номере в статье «Куда ушла волна» Александр Семенов как раз будет анализировать провал Google Wave.

Остается лишь надеяться, что рано или поздно Google выстрелит очередной гениально-безумной идеей вроде этой и новинка найдет больший отклик в сердцах и браузерах потребителей.

Посоветуйте какой-нибудь простенький и интуитивно понятный 3D-редактор.

Ваш покорный слуга — максималист по жизни: считает, что если взялись изучать 3D, то делать это нужно сразу в **3DS Max**. Однако не всем свойственно столь нездоровое стремление к совершенству, поэтому существуют, безусловно, трехмерные редакторы и попроще — например, **Maya**, **ZBrush** и, конечно, **SketchUp**.

Созданный компанией **@Last Software**, четыре года назад SketchUp был куплен Google, и с тех пор дела у продукта идут в гору.

Бесплатная версия программы называется **Google SketchUp**. У нее интуитивно понятный интерфейс, в ней просто разобраться (Google выложила на сайт программы **SketchUp.Google.com** более 50 видеоуроков), а в интернете, что важно, есть огромное количество бесплатных моделей.

Еще один весомый аргумент в пользу SketchUp — интеграция с другими сервисами Google. Так, например, доступен экспорт анимации на **YouTube** или загрузка созданной модели в **Google Earth**. И — приятная новость для любителей **Apple**: Google SketchUp также доступен на **MacOS X** версий 10.4 и выше! ■

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

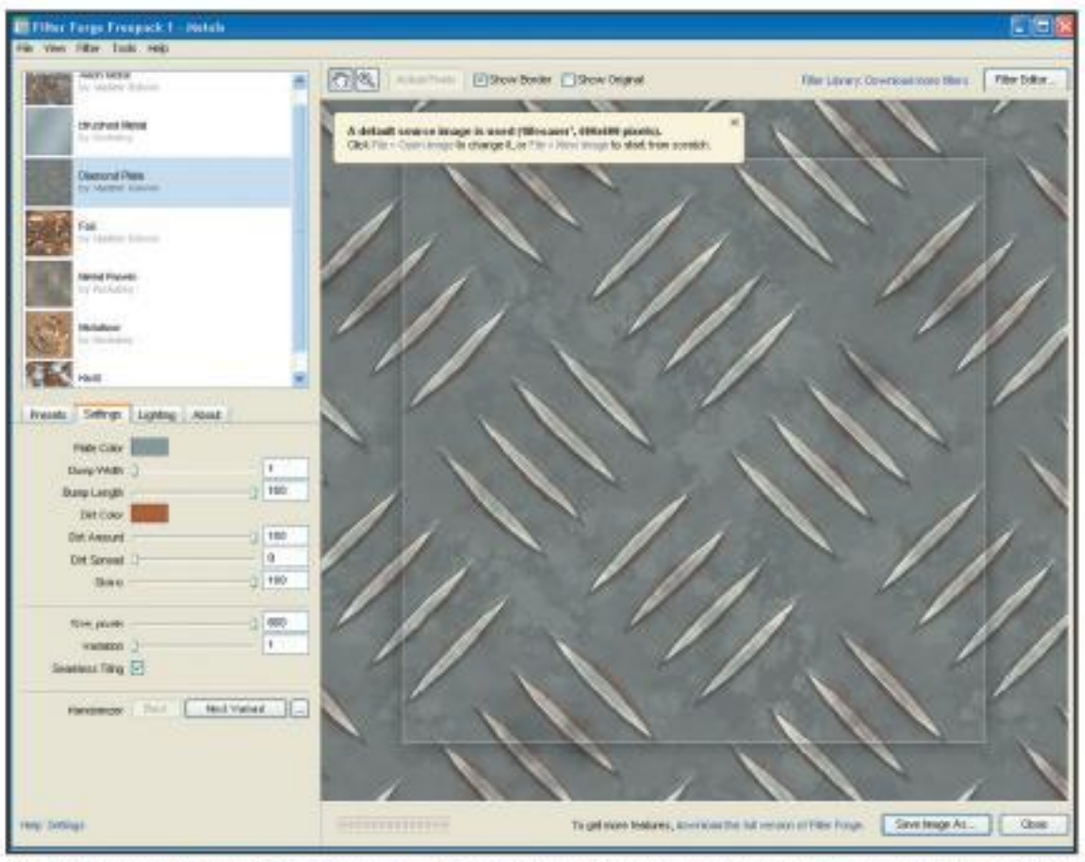
Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

Металлический рай

ОБЗОР ГЕНЕРАТОРА ТЕКСТУР FILTER FORGE FREEPACK 1 — METALS

На страницах «Игростроя» мы регулярно рассказываем об инструментах, максимально упрощающих жизнь начинающему игростроителю — в частности, автоматизирующих создание каких-либо ресурсов (моделей, графики и т.п.). Сегодня в центре нашего внимания простой и эргономичный генератор текстур **Filter Forge Freepack 1 — Metals** (***www.filterforge.com/download/***), представляющий собой сильно урезанную версию текстурного пакета **Filter Forge**, о котором мы уже писали. С помощью него вы можете получить десятки первоклассных текстур металла с минимальными трудозатратами и, что самое главное, безо всяких капиталовложений — распространяется Filter Forge Freepack 1 совершенно бесплатно.



Самый верный способ получить несколько десятков качественных текстур металла — воспользоваться генератором Filter Forge Freepack 1 — Metals.

Теперь о том, как все это великолепие работает. Выбираете нужный фильтр (металлический образец) в левой части программы, активируете наиболее подходящий профиль из вкладки **Presets** щелчком левой кнопки мыши, настраиваете основные параметры генерации изображения (цвет, яркость, размер, детализация, зашумление, вариация, частота повторения элементов и многие другие) и наблюдаете за тем, как Filter Forge в реальном времени отрисовывает текстуру на основе зашитых в него алгоритмов.

Не хотите экспериментировать с параметрами? Воспользуйтесь встроенным в приложение рандомизатором — перейдите во вкладку **Settings** на панели в левом нижнем углу, нажмите кнопку **Next Variant** напротив метки **Randomizer**, и генератор сам подберет оптимальные значения для всех характеристик, после чего приступит к созданию текстуры. Чтобы не получить в итоге непонятное нечто, можно подкорректировать базовые настройки (кнопка с символом многоточия) — задать нужный уровень рандомизации и указать, какие параметры нужно изменять.

Если функционала программы вам не хватит, то обязательно обратите внимание на ее прародителя — программный комплекс Filter Forge, который позволяет не только генерировать текстуры абсолютно любых типов на базе тысяч исходных образцов из гигантской онлайновой библиотеки, но и создавать новые фильтры в эргономичном визуальном редакторе.

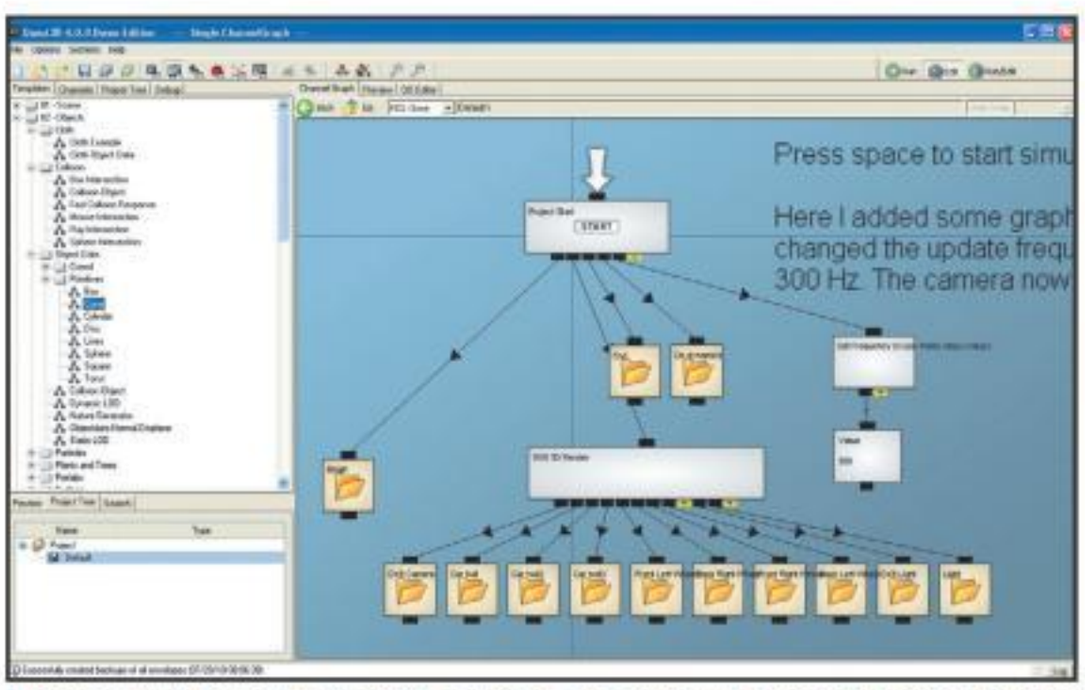
Игровой прототип

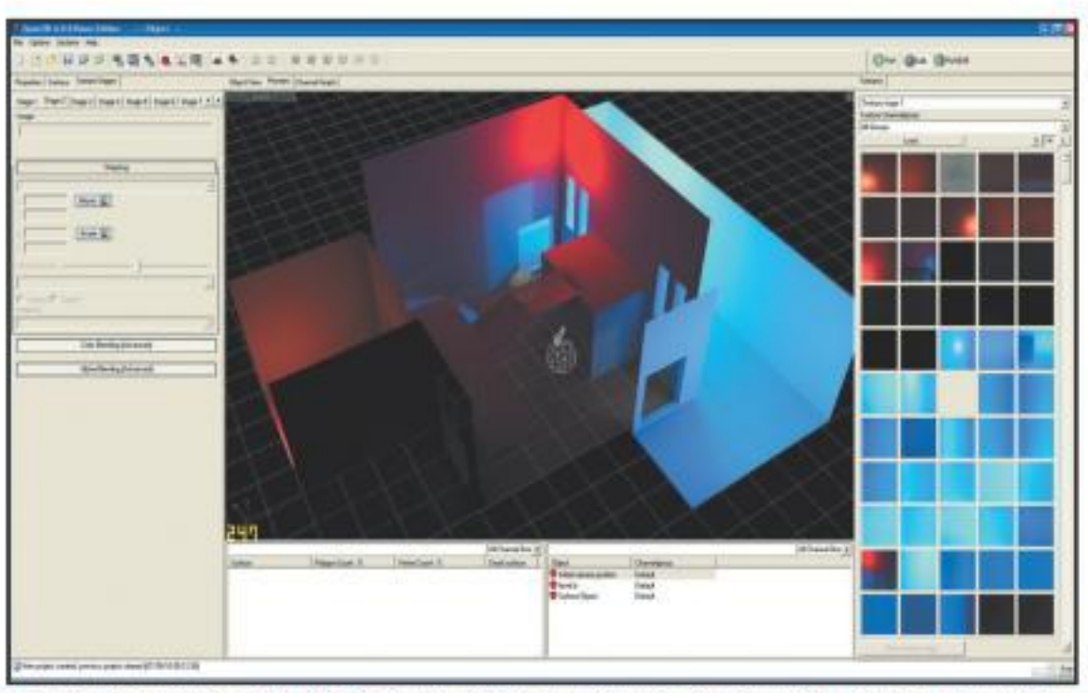
QUEST3D — ВСЕ В ОДНОМ

Разработка игрового прототипа — очень важное и ответственное дело. Создав черновую версию игры можно, во-первых, здраво оценить перспективность идеи, а во-вторых — безбоязненно показывать проект издателям.

Для реализации задуманного можно написать свой собственный простенький игровой движок, но это сложно и долго. Можно попробовать соорудить прототип на бесплатном инджайне вроде **GLScene**, **OGRE** или, скажем, **Irrlicht**. Более заманчивый вариант из разряда «дешево и сердито», но опять же далеко не самый идеальный: многое (в том числе инструментарий) все равно придется дописывать самостоятельно, а разобраться в чужом коде порой очень не просто.

Можно, наконец, купить нормальный коммерческий движок, если, конечно, есть несколько лишних тысяч долларов, но и это не решит всех проблем — придется изрядно попотеть, адаптируя под себя приобретенное добро.





Программный комплекс Quest3D подойдет для создания игрового прототипа: здесь есть все, что нужно для комфортной работы, начиная от мощного рендер-движка и заканчивая плагинами для импорта/экспорта моделей.

Есть другой вариант — программный комплекс **Quest3D** (***www.quest3d.com***), в котором есть все, что нужно для создания качественной демонстрационной рабочей версии игры. Мощный рендер-движок, поддерживающий все современные графические технологии (обработка теней и освещения в реальном времени, поддержка DirectX-шейдеров) и достаточно быстро отрисовывающий сцены практически из любого числа полигонов, возможность визуального программирования приложений, неплохая физическая библиотека, 3DS Max-плагины для импорта и экспорта трехмерных моделей, интегрированная система поиска путей, SDK для написания компонентов, поддержка самых распространенных аудиоформатов (MP3, OGG, WAV, MIDI) — вот далеко не полный список того, чем может похвастаться этот многофункциональный программный комплекс.

По сути, перед нами эдакий сборочный цех. Вы создаете контент в сторонних редакторах, а налаживаете взаимосвязи между различными игровыми ресурсами (звуками, музыкой, моделями, изображениями, анимациями), разрабатываете игровую логику и формируете независимый проектный exe-файл в Quest3D. По нашим прикидкам, на создание прототипа несложной аркады в этой программной среде даже у новичка уйдет всего пара недель.

Игра The Path, переосмысляющая сказку о Красной Шапочке, создана как раз в Quest3D.

Свободу художникам!

РАСКРАШИВАНИЕ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ

Существует два основных подхода к текстурированию моделей — натягивание готового изображения на трехмерную форму или ее часть и так называемое попиксельное раскрашивание объекта, до боли напоминающее рисование кисточкой в графическом пакете **Adobe Photoshop** (в этом случае программа сама генерирует текстурную развертку и переносит на нее все, что вы нарисовали на модели).

Когда речь идет о проектировании каких-то зданий или, например, создании авто, где требуется высокая точность, первый способ, вне всякого сомнения, подходит лучше. Однако при работе с трехмерными героями, сложными ландшафтами и другими неоднородными моделями многие 3D-художники чаще отдают предпочтение второму варианту, который дает куда больше свободы для творчества. Взять, например, высокотехнологичный **Crysis** — все представленные в этой игре острова затекстурированы именно по этой технологии, в чем вы можете убедиться лично, запустив редактор и попробовав сделать в нем собственный уровень.

Сваяли произвольную модель, выбрали определенный материал, нанесли его на нужные участки объекта, используя одну только мышь. Казалось бы, проще некуда. Но далеко не все редакторы оснащены модулями для скоростной покраски объектов, не говоря уже о том, что удобство некоторых программ оставляет желать лучшего. Один из достойных вашего внимания пакетов моделирования, где текстурирование (да и моделирование) объектов упрощено до предела, — **3D-Coat** (***www.3d-coat.com***), написанный Андреем Шпагиным, бывшим главным программистом отдела стратегий компании **GSC Game World**. В специальном режиме **Per pixel painting** этот редактор позволяет рисовать на любом низко- и высокополигональном объекте на его текстурной карте по каналам цветности, смещения и блика. Экономится уйма времени.

Освоить программу можно за считанные часы: никаких специальных знаний вам не потребуется. Первый, подготовительный этап занимает буквально минуту. Запустили 3D-Coat, активировали режим Per pixel painting в стартовом окошке с говорящим заголовком «Пожалуйста, для начала выберите режим» (редактор русскоязычный), выбрали из списка любую приглянувшуюся модель или подгрузили в редактор свою собственную, при необходимости изменили параметры импорта объекта для попиксельного рисования (например, название UV-раскладки, ширину и высоту текстуры). На этом приготовления заканчиваются.

Начинается чистое творчество. Вооружились пером нужного типа (их тут несколько десятков), отрегулировали радиус захвата инструмента колесиком мыши, выбрали наиболее подходящий стандартный материал, который хотите нанести на поверхность, или добавили новый (под материалом в данном случае подразумевается набор из текстур трех типов — глубины, цвета, и блеска) и начали размалевывать 3D-форму, передвигая мышь с зажатой левой кнопкой по различным участкам объекта.

Помимо собственно кисти, к вашим услугам инструменты для увеличения или уменьшения высоты слоя, копирования фрагментов со смещением, трансформирования участков поверхности, размещения текста вдоль кривой, стирания цвета, глубины, бликов и геометрии слоя, «заморозки» (защиты от редактирования) участков поверхности, заполнения материалом замкнутых областей и не только. Еще одна приятная особенность, на которую со временем обращаешь внимание при текстурировании моделей в 3D-Coat, — возможность работы со слоями, прямо как в «Фотошопе».

3D-Coat — один из немногих трехмерных редакторов, позволяющих рисовать все что угодно прямо на модели по ее текстурной карте.

Примеры затекстурированных в 3D-Coat моделей персонажей.

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая «Почты»

Здравствуйте, дорогие читатели. Несколько месяцев назад мы изменили формат «Почты»: начали подбирать вопросы, в основном касающиеся жизни редакции, а отвечать на письма стали все редакторы журнала. Но стало приходить довольно много писем, в которых вы говорите, что рубрика потеряла свою «домашность». Что ж, в этот раз мы решили сделать «Почту», скажем так, на стыке форматов. Отвечали и редакторы тоже, но вопросы мы подобрали более общие. Да и сама работа над «Почтой» проходила в домашней обстановке, за чашечкой кофе (точнее, за многими-многими чашечками кофе), разве что камина не хватало.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
главный редактор

Всех приветствую. Ну вот мы и снова дожили до пламенных приветствий в «Почте» с расшаркиваниями и слюнявыми лобызаниями. Света дотерзала мой мозг, и мы на какое-то время (на какое именно — зависит уже от вас и от ваших пожеланий по развитию рубрики) возвращаем наши почтовые посиделки у ноутбука с долгими и размеренными ответами, а не со скоростными практическими монологами отдельных редакторов. Впрочем, редакторы журнала по мере возможностей продолжат участвовать в создании рубрики. Но хватит теории, пора переходить к суровой практике ваших писем.

ПИСЬМО НОМЕРА
СТРАНА СОВЕТОВ

Привет, Света, Старпом и прочие редакторы «Игромании»! У меня вопрос про ваше взаимоотношение с разработчиками. Ведь вы постоянно с ними (а еще с издателями) общаетесь. Наверняка не только во время интервью и выставок, но и в неформальной обстановке. Не поверю, что вы где-нибудь в кафешках или барах вместе не сидите.
И наверняка ведь после просмотра игр у вас есть какие-то комментарии, пожелания, как улучшить игру. Бывало ли так, что разработчики реагировали на вашу критику? Чтобы меняли согласно комментариям геймплей? Или их мнение прессы нисколько не беспокоит? — Влад Михайлов

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Двигал советами всю игровую индустрию

Вопрос на самом деле с подвохом. В неформальном разговоре с разработчиками далеко не всегда обсуждается их проект — когда вся работа связана с играми, за чашечкой кофе хочется говорить совсем о других вещах. Так что все связанное с конкретной игрой чаще всего обсуждается именно в рабочем порядке.

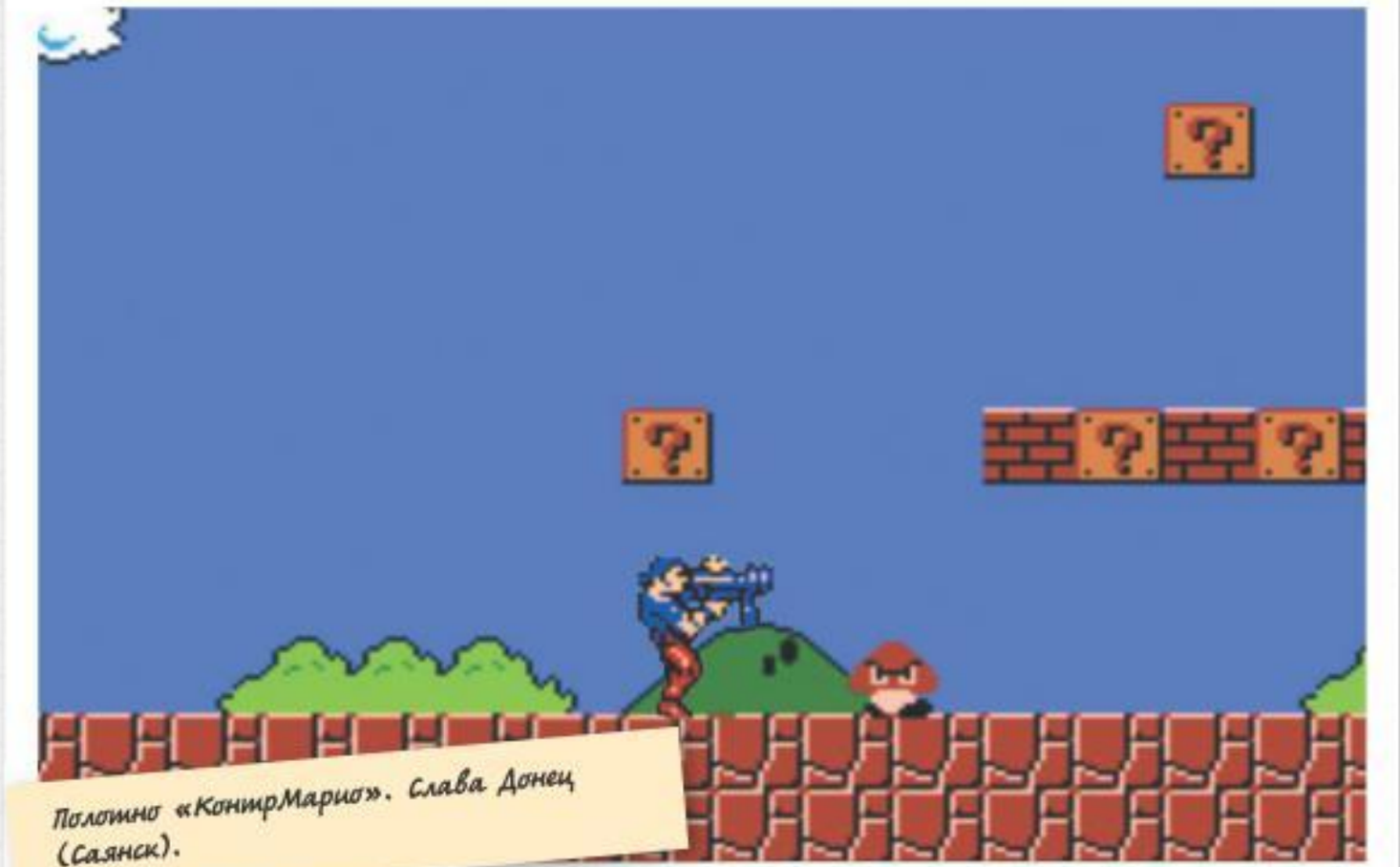
Какие-то советы, комментарии, рекомендации журналисты тоже дают не так часто, как можно было бы подумать. Ведь чисто психологически подобные вещи так просто не скажешь. Не подойдешь же к Питеру Молиньё, не хлопнешь его по плечу и не выдашь на-гора: «Слушай, старик, что-то третья Fable как-то не комильфо у тебя выходит. Ты бы там, эта, балансик подкрутил, стамину герою увеличил, а еще бабочки у тебя там какие-то ненатуральные порхают».

Даже очень толерантный в общении человек на подобные «предъявы», скорее всего, обидится. Человек же вспыльчивый (а таких среди разработчиков предостаточно) и вовсе перестанет с вами общаться на долгие годы.

Случай из реальной практики. На пресс-конференции, посвященной известной игре, один журналист вместо того, чтобы спросить разработчиков про какие-нибудь новшества, начал детально расписывать недостатки предыдущей игры серии. Он делал замечания разработчикам, что, судя по демоверсии их новой игры, эти недостатки они не устранили. Сначала девелоперы отвечали серьезно, потом уже начали отшучиваться, затем в их голосе прорезался металл. А потом... мы больше не видели этого горе-журналиста ни на одной презентации компании. Он вроде бы и прав был отчасти, но ведь надо и меру знать.

Впрочем, все это совсем не значит, что разработчики не приемлют критику и готовы распять любого, нежно прильнувшего к ним с неправедным вопросом. Многие сами спрашивают, что бы мы хотели изменить в их игре, как бы мы это сделали. В таких случаях ни один журналист держать язык за зубами не станет. Девелоперы, разумеется, не идут на поводу у чаяний какого-то одного представителя прессы. Информация о недостатках суммируется, сопоставляется с мнением бета-тестеров, с собственными представлениями разработчиков о прекрасном... и уже по итогам принимается решение — надо ли править или все претензии надуманные.

Мы неоднократно сталкивались с ситуацией, когда какая-то игра в процессе развития изменялась точно так, как мы рекомендовали разработчикам. Но вы же не думаете, что это разработчики кинулись сломя голову менять игру после первого замечания «Игромании». Просто мы заметили какую-то недоработку, на которую обратили внимание и другие игроки/журналисты/сами девелоперы.



Полотно «КонтрМарио». Слава Донец (Саянск).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Советовала не советовать слишком много

Старпом, ты слишком уж принижаешь значение личных отношений. Я вот помню, как мы с другими авторами журнала ездили в гости к одному отечественному разработчику «русских квестов». Нас там совершенно открыто терроризировали — все ли с новой игрой студии в порядке, можно ли ее

выпускать в таком виде. А что мы скажем? Что «русский квест» — это жанр не для настоящих игроков, что мы и наши читатели в «это» практически не играем?

Мы честно прошли игру. Честно дали несколько советов по логике головоломок и по дизайну персонажей. Причем все эти советы были очень конкретными. Когда игра вышла, оказалось, что все наши рекомендации были учтены. Я сильно сомневаюсь, что кто-то мог давать точно такие же советы — слишком уж они были узкоспециализированными.

Впрочем, пример не очень показательный. Разработчики классом повыше к советам относятся куда более скептически и осторожно: если ко всем прислушиваться, можно и вовсе из экшена стратегию получить.

НАШ ПРИЗ

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — акустика SPEEDLINK Vivente 2.1 Subwoofer System. Сабвуфер очень компактный, но при этом прекрасно передает басы (лично проверили), колонки для своего размера тоже звучат очень хорошо.

ПИСЬМО №1
ГАМБУРГЕРЫ ПРОТИВ «КОНТРЫ»

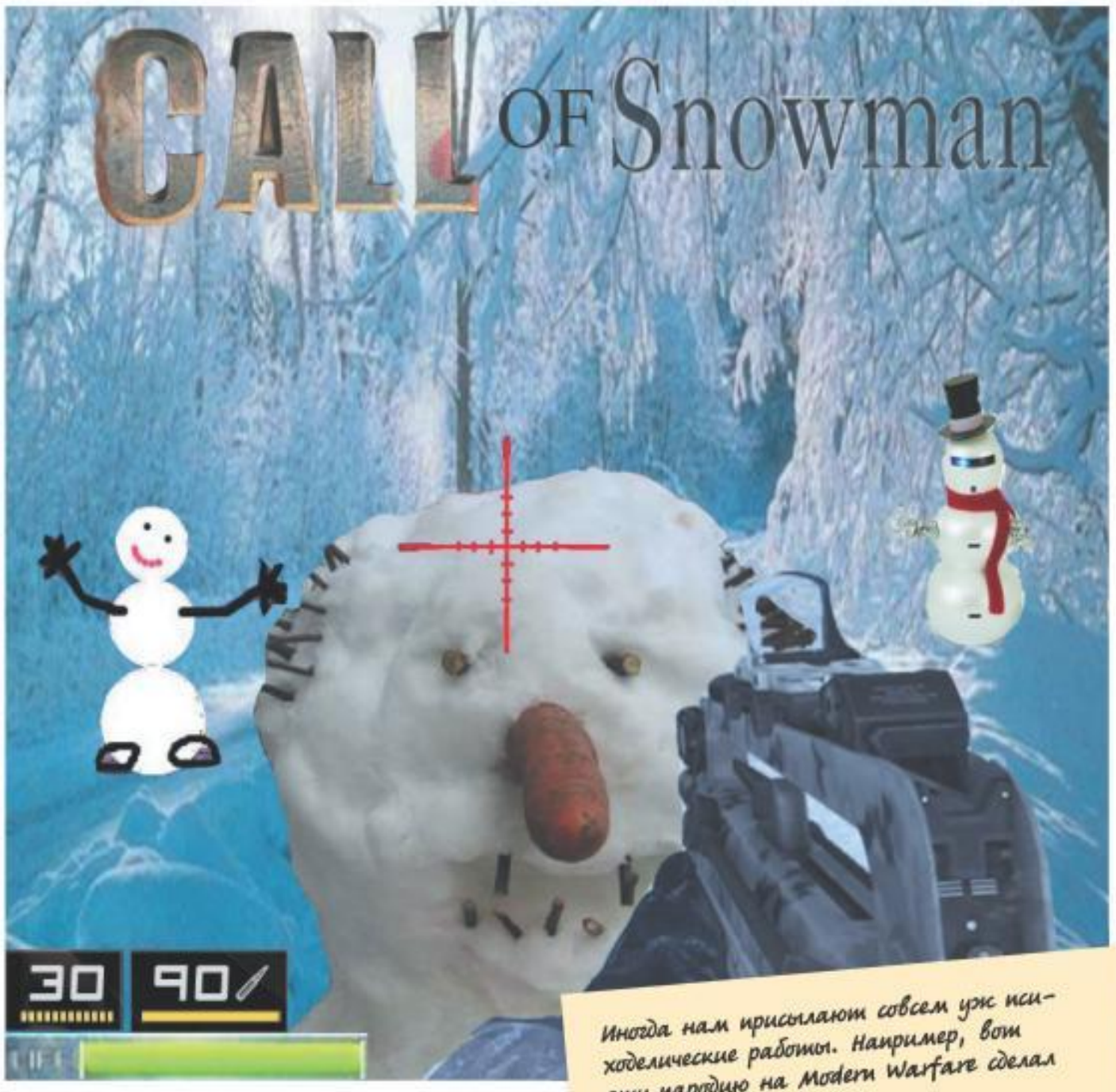
Здравствуйте, глубокоуважаемая «Игромания»! Однажды я перекусывал бутербродом за компом, играя в «Контру», и заметил, что начал очень сильно проигрывать. Решил проверить, как еда влияет на реакцию в игре. Нашел программу для замера реакции и начал эксперимент на себе. Вот результаты:
Средняя реакция во время еды — 0,349 с;
С.р. сразу после перекуса— 0,384 с;
С.р. через 10 минут — 0,376 с;
С.р. через 30 минут после еды — 0,316–0,270 с (в зависимости от типа пищи).
Через 40–50 минут с.р. становится стандартной (мой стандарт — это 0,220–0,210 с). Данный эксперимент я провел еще на пятерых друзьях, играющих в CS по 3–4 года, результаты аналогичны представленному. Теперь я ем за час до начала игры. А как вы относитесь к данной политике и к результатам эксперимента? — с уважением Кирилл aka Bar$-Ik (Усть-Каменогорск, Казахстан)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Играла с едой... Ела с игрой

Вообще, конечно же, еда очень сильно влияет на процесс игры. Вы только подумайте, как можно, одной рукой держа вкусненький бутерброд, другой кружку с горячим чаем метко стрелять в очередного врага человечества в очередном экшене. Это действительно невозможно. И если даже убрать из поля зрения кружку, освободив тем самым целую одну руку, то все равно нужно же одним глазом наблюдать, попадаешь ли ты метко в рот бутербродом, а главное — точно ли ты его кладешь на язык колбасой вниз. А это, как вы сами понимаете, сильно влияет на скорость реакции в игре.

А теперь возьмем обратный случай: вы убрали всю еду в округе, сели на целебную новомодную диету и... начали играть. Тут ситуация еще хуже. Вместо того чтобы думать о том, куда пойти и как решить задачу в новом квесте, вы можете сосредоточиться только на мыслях о... правильно, еде. А уж если вам нужно вслушиваться в слова героя, который вам объясняет, куда пойти, куда податься за очередными наградами и доспехами... но вы слышите не слова, а урчание голодного желудка, то это уж совсем никуда не годится.

Так что, дорогой Кирилл, я полностью поддерживаю вашу теорию относительно влияния еды на скорость реакции в игре. Но, увлекаясь теорией, не забывайте о практике и ешьте хотя бы три раза в сутки. Приятного аппетита!



Иногда нам присылают совсем уж психоделические работы. Например, вот эту пародию на Modern Warfare сделал Владислав Фадеев.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

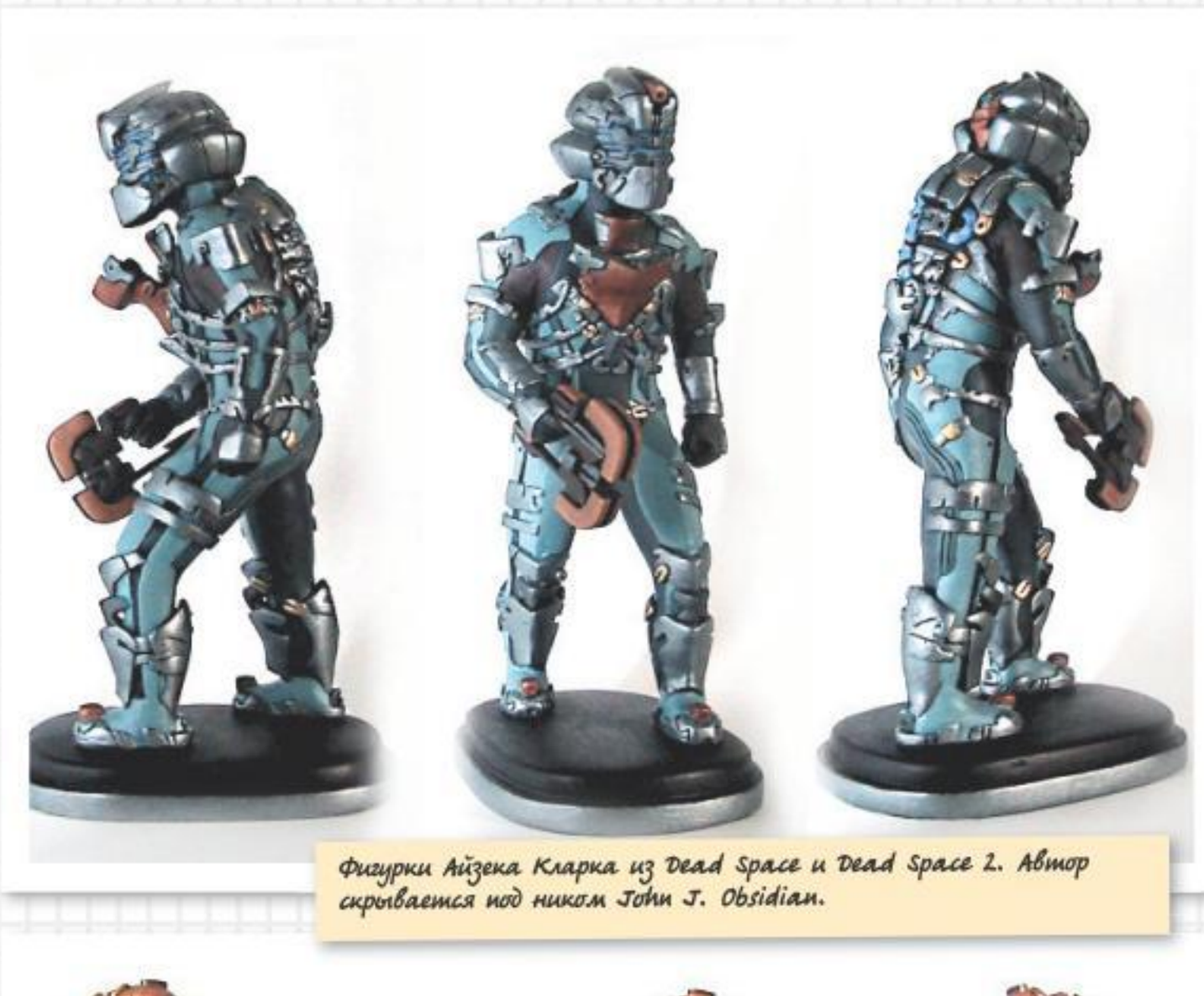
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Вил спагетти из нейронов

Ну, началось! Шуточки, прибауточки, а человек, кстати, о важных вещах спрашивает. Я вот допускаю, что именно так дела и обстоят. На скорость передачи нервного импульса принятая пища никак не влияет, а вот на общий тонус организма влияет, причем довольно сильно. Реакция у большинства живых организмов сразу после приема пищи снижена. Кровь притекает к желудочно-кишечному тракту, оттекает от мозга, да и сам мозг после питания сосредоточен на переваривании — процесс этот хоть и проходит автоматически, но задействует определенные участки головного мозга.

Меня приведенные цифры нисколько не удивляют. Другое дело, что отказывать себе в удовольствии поиграть после сытного обеда — глупо. Если уж не в сетевые шутеры, то в какую-нибудь неспешную адвенчуру нужно погонять обязательно.

ПИСЬМО №2
ЖЕЛЕЗО ИЗ НИОТКУДА

В каждом номере за участие в каких-нибудь конкурсах вы дарите призы. Возникает вопрос — откуда у вас берется вся эта техника, мышки, фотокамеры, клавиатуры, USB-накопители? — Максим Соловьев (Ступино)



Фигурки Айзека Кларка из Dead Space и Dead Space 2. Автор скрывается под ником John J. Obsidian.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Ходила войной на «железные» амбразуры

От компаний, эти самые железки производящих или продающих, откуда же еще? Очень многие из них стараются всеми способами себя пропиарить и при этом не ограничиваются просто рекламными страничками в журналах, а выдают гаджеты под призы. Взамен журналы (ну а в данном случае мы) размещают на страницах фотографию техники и пишут рядом коротенькую строчку «приз такой-то предоставлен компанией такой-то». Если железку предоставляет сам разработчик, то даже эту строку писать не приходится, потому что само устройство и его название, по сути, является рекламой бренда.

Поскольку компаний, которые были бы не прочь засветиться таким хитрым образом в журнале, довольно много, мы имеем возможность выбирать, что именно сделать наградой. Всякий хлам мы отсеиваем, а выбираем наиболее интересные, на наш взгляд, устройства, которые и сами бы купили для призов, если бы компании не проявляли никакой активности.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Выбивал призы кувалдой

Иногда случается страшное. Конкурс есть, а призов под него ни одна компания предоставить не готова. Либо готова, но настолько непотребные, что уж лучше и вовсе без призов обойтись. В этом случае мы сами приобретаем всевозможные девайсы и разыгрываем их.

Аналогичная ситуация с играми, которые у нас тоже регулярно разыгрываются. Их присылают издатели, для которых коробочка с игрой на страницах журнала — это какая-никакая, а реклама. Такой вот хитрый симбиоз и взаимовыгодное сотрудничество. Бывает и так, что мы сами бежим в магазин и покупаем нужное число дисков: такое случается, если у издателей нет лишнего запаса игр, которые нам требуются (на призы мы стараемся ставить только недавно вышедшие хиты).

ПИСЬМО №3
ПРОВАЛЬНЫЕ НОМЕРА

Здравствуйте, почта «Игромании». Интересует меня следующий вопрос: бывали ли у вас месяцы, когда писать особо было не о чем, все нормальные игры уже вышли в прошлом месяце, игроделы притихли и приходилось писать об играх с рейтингом ниже среднего или выкручиваться разными нейтральными статьями? Много ли на вашей памяти было таких номеров? — Арсений Ерыкалов (Пермь)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Звонко шевелила извилинами

Номера, в которых почти нет громких анонсов и релизов, случаются

2010 **Октябрь** **Oktober**

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
40					1	2	3
41	4	5	6	7	8	9	10
42	11	12	13	14	15	16	17
43	18	19	20	21	22	23	24
44	25	26	27	28	29	30	31

ИГРОМАНИЯ

Издатель Square Enix **Разработчик** Crystal Dynamics

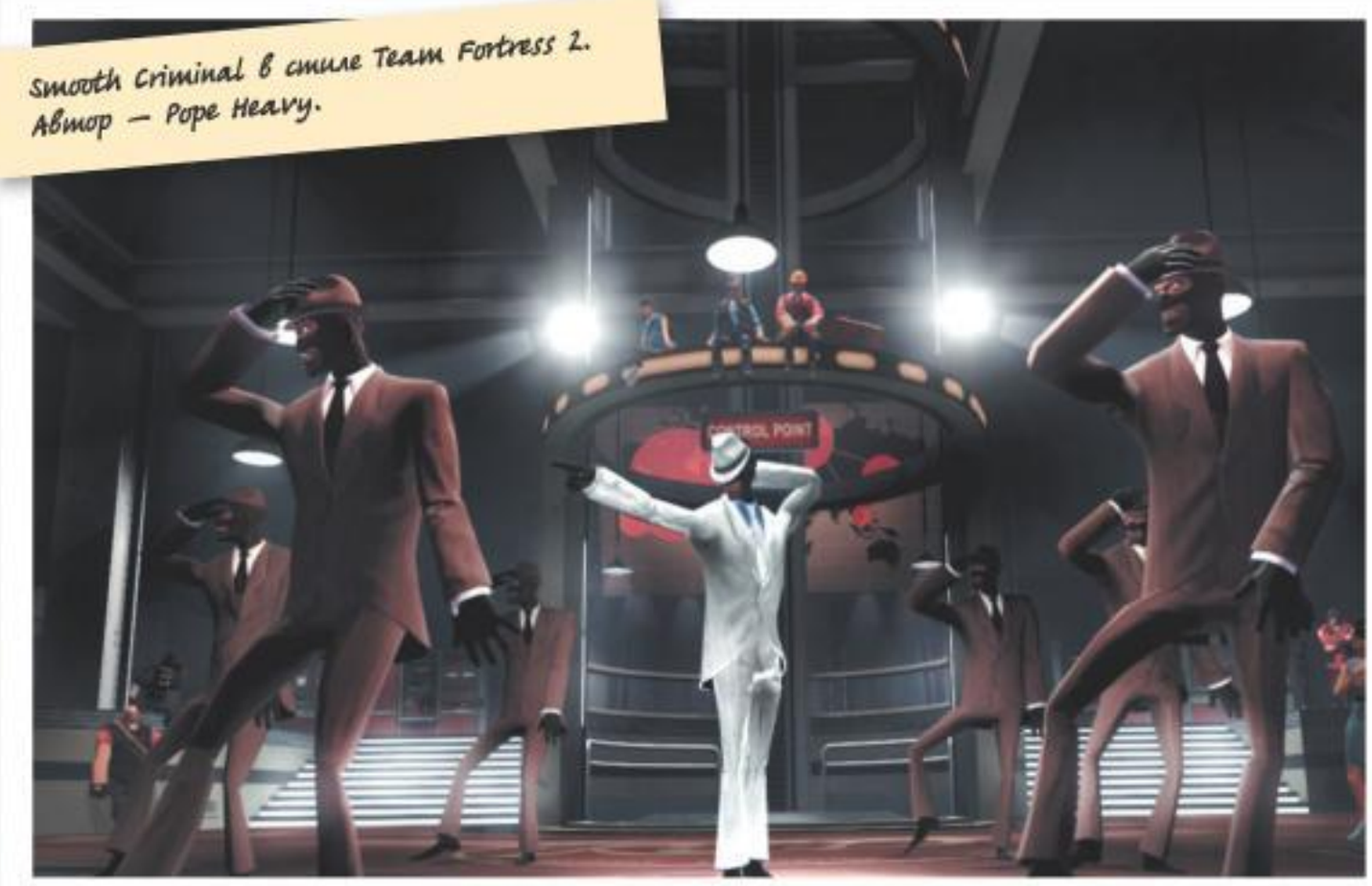
2010 **Октябрь Oktober**

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
40					1	2	3
41	4	5	6	7	8	9	10
42	11	12	13	14	15	16	17
43	18	19	20	21	22	23	24
44	25	26	27	28	29	30	31

ARCANIA
Gothic 4

Издатель JoWooD Productions **Разработчик** Spellbound Entertainment **Издатель в России** Акелла

ИГРОМАНИЯ



Smooth Criminal в стиле Team Fortress 2. Автор — Pope Heavy.

практически каждый год. Чаще всего летом. Лично я такие номера провальными вовсе не считаю: просто стрелочка весов смещается с первой половины журнала (игровой) на вторую (околоигровую). Когда в журнале мало ревью и превью, в нем много спецматериалов, статей, посвященных индустрии и каким-то конкретным явлениям. Скажу страшное — мне такие статьи зачастую даже больше интересны, чем обзоры игр.

Но, как показывает безжалостная статистика, для большинства читателей качество номера определяется числом статей по хитовым или потенциально хитовым играм. Если утрировать, то «нет статьи про StarCraft 3 и Modern Warfare 6 — плохой номер, есть статья про Diablo 5 — превосходный».

Мы даже опросы прицельные на эту тему проводили. В личной беседе люди говорят, что интересность любого выпуска журнала — это сумма всех материалов номера, но оценку все равно выставляют, исходя из того, какие крутые игры засветились в журнале. Такой вот парадокс.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Ставил игры во главу стола

Свет, а чему ты удивляешься? Тому, что игроков интересуют игры? И не просто игры, а лучшие из них? Поделюсь секретом — это нормально, так и должно быть. Именно эксклюзивы по хитам — это то, что замечают в первую очередь. И только изучив самые горячие, самые важные и интересные статьи про игры, большинство переключается на другие рубрики.

Эксклюзив про игры — это то, ради чего человек покупает журнал. А остальные статьи — то, почему он остается с журналом. Если дать слабину по первому пункту, журнал перестанут покупать вообще. Если по второму — будут покупать от случая к случаю, когда заметят на обложке яркую надпись «эксклюзивное превью по Mafia 3».

Приведу простую аналогию. Есть журнал про машины. В нем всегда есть статьи про новые машины (тесты и презентации) и есть «статьи поддержки» — материалы про моторы, про покрышки, про инжекторы, фаркопы и обвесы. Каждая такая поддерживающая статья может устроить настоящий бум среди читателей. Например, профессиональный тест покрышек, да еще и опубликованный к началу межсезонья... его будут цитировать на всех форумах, раздавать в торрентах, вывешивать сканы на сайтах. Но ради такой статьи почти никто никогда не будет покупать журнал. Даже если вынести информацию об этой статье на обложку.

Журнал купят, если на обложке будет стоять фотография Land Rover Discovery 4, а рядом красоваться надпись «Первый в мире тест-драйв Nissan Juke». И это не мои умозаключения, а результаты многочисленных исследований, проведенных редакциями автожурналов.

ПИСЬМО №4
ОЙ, ПОЛОМАЛОСЬ!

Привет всем почтальонам Игромании! Последнее время вас часто спрашивают про обзоры гаджетов, про их количество у вас в редакции, меня же интересует немного другой вопрос. Расскажите, бывают у вас случаи, когда на тест приходит какая-то новейшая железка — и при тестировании ломается? Например, процессор или видеокарта сгорает, новенький плеер падает и разлетается на куски? Какое наказание вообще несет редакция за порчу тестового оборудования, которое вам привезли на время и которое скоро надо отдавать? — Ваш постоянный читатель и житель форума ZigRuM5000B

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ
Лил воду из кондиционера в недра компа

Мне бы сейчас очень хотелось рассказать историю про то, как горят процессоры, отрываются от кулеров вентиляторы и дымятся блоки питания. А потом мы всей редакцией кусаем локти и думаем, что же такого наплести производителям. Но таких рассказов у нас нет. Да, вы правильно поняли, поломка оборудования в «Железном цехе» — исключительный случай. Причин тому сразу несколько.

Компьютерную начинку спалить ну очень сложно. Производители понаставили столько ограничений и систем безопасности, что даже нельзя разогнать процессор до запредельных значений. В критических ситуациях система просто не запускается и приходится скидывать настройки на стандартные.

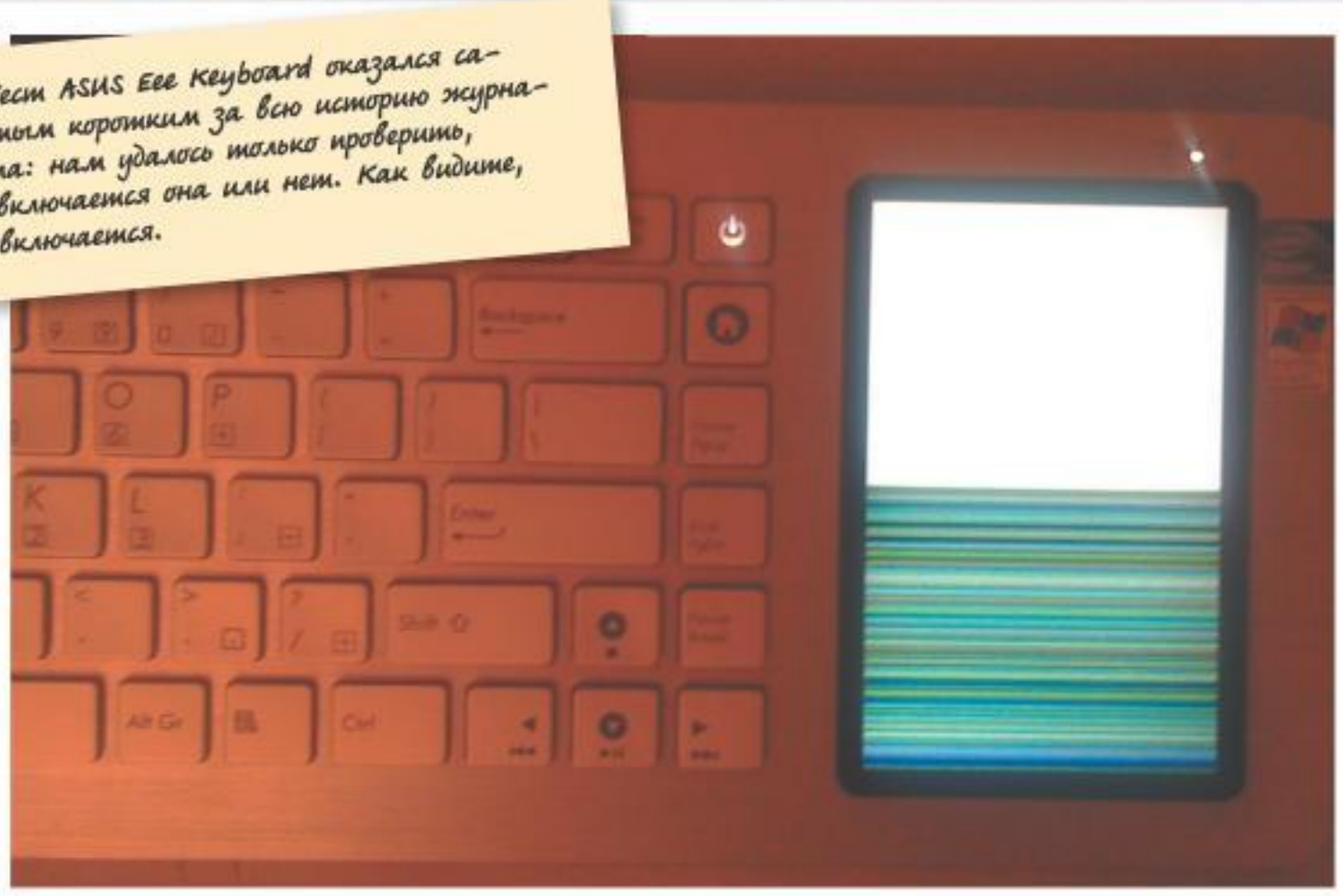
Конечно, большую роль играет наличие опыта работы с железом. После пары лет назубок знаешь пределы прочности любой же-

ВООРУЖЕННАЯ СИЛА 3

В третий раз Алексей Вашляев присылает нам восхитительную реплику игрового оружия. Вот его письмо.

«Привет, «Игромания». Спешу поделиться с читателями своим очередным проектом. Изготовил плазменную винтовку из Fallout 3. Материал стандартный: металл, дерево, пластик и куча проводов для подсветки. Идея сделать винтовку пришла достаточно давно, и даже были готовы чертежи, но по некоторым причинам проект был заброшен. И вот пришло время, я полез на полку, где лежат заброшенные идеи, и выбрал из них — плазменную винтовку. Пилил и строгал, иногда отдыхал. Посмотреть и почитать мой блог можно здесь — ***http://alexgamesgun.blogspot.com***. Обсудить и задать вопросы здесь: Форум Игромании/Ваше творчество/Креативы. С уважением: alexgamesgun».

От себя добавим, что в блоге Алексей опубликовал множество дополнительных фотографий, демонстрирующих весь процесс создания плазмопушки. Даже если не увлекаетесь моделированием, рекомендуем ознакомиться — выглядит просто здорово. Ну и, конечно, мы и в этот раз не можем обойтись без приза. Алексей, дарим вам коробочку с игрой FIFA 10. В прошлом письме вы написали, что предпочитаете однопользовательские игры, так что в этот раз обойдемся без MMORPG.



Тест ASUS Eee Keyboard оказался самым коротким за всю историю журнала: нам удалось только проверить, включается она или нет. Как видите, включается.

лезки. Пожалуй, единственный вариант что-либо сломать — свалить что-нибудь на пол или залить кофе. Но наша лаборатория устроена так, что с губительной жидкостью к оборудованию никто не подходит.

Другой вопрос — мелкие гаджеты типа плееров и телефонов. Тестировать на месте их никто не будет, и обычно они забираются авторами домой. Вот тут все зависит от человека. Насколько я помню, мы ни разу не разбили ни одного плеера, ноутбука или телефона. Наверное, потому, что у нас очень аккуратные авторы.

В общем, сами мы ничего не ломаем. Но бывает так, что ломают еще до нас. К примеру, приходит к нам на тесты видеокарта. Заниматься ею времени нет, и она откладывается на полку. Спустя недельку она оттуда достается и отправляется на стенд, где не хочет запускаться. В таком случае все зависит от адекватности производителя и личных отношений с его представителями.

Тем не менее ситуация, когда портим железо мы сами, не исключена. И юридически мы несем за это полную ответственность, вплоть до возмещения стоимости оборудования. Но, к сожалению, деньги — это еще не все. Если сломанная железка новая и в России она в единственном экземпляре, то тут мы уже подставляем и самого производителя, что не слишком красиво. Хотя производители обычно прощают виновных, ведь все оборудование для тестов изначально записано в группу риска и от его потери никто не пострадает. Совсем другая ситуация, если оборудование берется у магазина. Вот тут мы обязаны сделать так, чтобы железка вернулась обратно в предпродажном виде — без единой царапинки, иначе от расплаты не уйти.

Впрочем, была пара случаев, когда железо чуть не умерло. Первый произошел года три назад, когда мы неудачно перепрошили видеокарту и она больше не запустилась. А второй случился два года назад, когда прямо над тестовым стендом вдруг решил протечь кондиционер. К счастью, тогда все оборудование удалось спасти.

АЛЕНА ЕРМИЛОВА
Разносила в клочья LCD-дисплеи

Могу рассказать третью историю, произошедшую прямо на этом номере! Есть такая железка — ASUS Eee Keyboard, гибрид клавиатуры и нетбука. Выглядит Eee Keyboard как обычная клавиатура, только вместо цифрового блока справа у нее пятидюймовый сенсорный ЖК-дисплей. Штука эта единственная в своем роде, не сказать что-бы очень мощная, но чрезвычайно интересная. Мы несколько месяцев ждали ее на тест, все гадали, удобно ли будет носить с собой или подключать ее к метровой «плазме».

И вот в июле, когда у редакции двухнедельный отпуск, клавокомпьютер привозят нам в офис из какого-то другого журнала. Курьер оставляет коробку ассистенту издателя, на следующий день за оборудованием приезжает автор, забирает домой... и через некоторое время пишет мне, что клавокомпьютер-то не включается.

«Как, — говорю, — не включается?» — «А ак, — пишет автор, — на дисплее сперва появляются разноцветные полосы, затем он просто белым становится. При этом иногда мигает индикатор работы диска, но больше ничего не происходит; я ждал больше десяти минут. Телевизор при этом вообще не замечает подключенного оборудования».

«Ну, — думаю я, — ерунда, глюк какой-то, наверняка производитель уже знает, как с этим разобраться». Пишу в ASUS, а менеджер отвечает, что клавиатура вообще-то была рабочая. У меня начинает неприятно сосать под ложечкой: устройство единственное в России, за ним, небось, целая очередь, а оно сломалось у нас на руках, даже не запустившись. Клавиатура возвращается в редакцию, мы подключаем ее к одному компьютеру, к другому, к третьему, но результат все тот же — разноцветные полосы на дисплее и никаких признаков жизни. Тем временем в печать уходит сентябрьский номер, и такой вожделенный тест плавно переезжает в октябрь.

С кислой миной я отправляю в ASUS фотографии дисплея: так, мол, и так, ничего не помогает, на экране как будто помехи. «Привозите», — отвечают мне. Мы снимаем статью даже из октябрьского номера, отвозим клавиатуру в сервис-центр, отдаем. Ждем ее до сих пор. Видно, там и правда что-то с дисплеем: может быть, курьер стукнул при перевозке, может быть, что-то еще произошло, однако это один из немногих клавокомпьютеров в России, комплектующих к нему, конечно, нет, и ни о каких тестах речи сейчас тоже не идет.

Надо сказать, тут нам повезло: у нас давние партнерские отношения с ASUS, мы обычно даже гарантийные письма на оборудование им не пишем — нам привозят железо под честное слово, и обычно ни с чем не бывает проблем. К чести ASUS надо сказать, что и с клавокомпьютером их не было: все ведь понимают, что тестовое железо, к тому же такое необычное и из пробной, не серийной партии, где исправлены не все косяки, может ломаться, и относятся к этому как к неизбежному злу. Неудобно, конечно, получилось, что мы держали-держали клавиатуру, но ничего по ней так и не написали, да так уж вышло. Я очень надеюсь, что ее скоро починят и снова привезут на тест.

Если бы мы сломали устройство незнакомого партнера, то решение проблемы, как уже написал Дима, зависело от обстоятельств: от личных отношений с менеджером, от того, насколько важна и дорога железка, от причины поломки.

Совсем худо было бы, если бы испортилось оборудование, взятое из магазина. В магазин мы обычно посылаем гарантийное письмо («Обязуемся протестировать... вернуть в целости и сохранности... оценочная стоимость...»), и если что-то ломается, то мы обязаны оплатить ремонт или предоставить аналогичное устройство — ведь магазин рассчитывает это оборудование потом продать. Я, конечно, думаю, что и тут все можно решить мирным путем, но у нас, к счастью, не было возможности проверить.

ПИСЬМО №5
БЕЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА БЕЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Здравствуйте, уважаемая редакция «Игромании». Я уже два года читаю ваш журнал, и мне интересно, как вы создаете рубрику «Разумный компьютер за разумные деньги» в разделе «Железный цех»? В этой рубрике вы рассказываете о разных конфигурациях игровых машин. Так вот, как вы составляете списки компьютерного железа? Как подбираете железо по цене и по совместимости с другим железом? — Влад Бобрышев

АЛЕНА ЕРМИЛОВА
Громыхала железом в ночи

У «Разумного компьютера» есть ведущий, Артур Джангиров, который держит в Ростове-на-Дону маленький магазинчик комплектующих. Артур — страстный железный энтузиаст, за месяц он собирает десятки компьютеров, тестирует, проверяет на совместимость и оценивает сотни комплектующих от самых разных производителей.

Конфигурации «Разумного компьютера» мы согласовываем втроем (Артур, Дима и я)

«Нашей любимой игрой в детстве был Червяк Джим, и мы решили увековечить его, а также его врага Devil Cat в пластилине». Сергей Syberiy Гарабинский, Владимир Lara Чевардин (Сыктывкар).

где-то за неделю до сдачи номера. Руководствуемся мы несколькими вещами: соотношением цены/производительности, новизной железа и его доступностью.

Не всегда мы ставим в таблицы самые свежие железки, потому что нам важно, чтобы оборудование из таблиц «Разумного компьютера» можно было купить не только в столице, но и по всей России. И очень удачно, что Артур живет не в Москве: он может оценить доступность комплектующих в регионах и быстро сориентировать нас в ценовой политике компаний. Весной, например, нас с Димой так и подмывало поскорее запихнуть в топовые конфигурации Radeon HD 5970, но Артур был непреклонен: «В регионах ее днем с огнем не сыскать, а заказанная из Москвы она будет стоить как самолет». Поэтому мы ждали, пока магазины раскачаются и завезут достаточно плат. А вот в июле была противоположная история: тогда Дима тестировал GeForce GTX 465 и GTX 460 — и было очевидно, что GTX 460 на голову выше и Radeon HD 5830, и Radeon HD 5850. В июле в магазинах GTX 460 было немного, но мы сдавали сентябрьский номер и понимали, что у ретейлеров еще целый месяц в запасе. В результате мы добавили платы в таблицы — и не прогадали.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая «Почты»

На самом деле «Разумный компьютер» — самая краеугольная рубрика «Игромании». Слишком уж многие читатели считают своим долгом написать нам, что мы не правы, что надо было ставить не тот монитор, а вот этот, не ту видюху, а вот эту... А главное, спорить-то зачастую бессмысленно, потому что если собрать конфигурацию на предложенных вами комплектующих, то вполне может получиться очень неплохая система.

Мы одно время даже думали отказаться от раздела, но письма, в которых вы благодарите за советы или задаете уточняющие вопросы в духе «а можно ли заменить один винт на другой», продолжают приходить в больших количествах. А значит, «Разумный компьютер» на самом деле многим помогает собрать себе компьютер.

ПИСЬМО №6
КЛУБ АВТОМОБИЛИСТОВ

Привет, «Игромания». В прошлом номере у вас был обзор Need for Speed: World, но мне кажется, что существуют и другие игры, в которых есть онлайновый режим. Во что бы вы посоветовали поиграть? Погонять в интернете хочется, а Need for Speed: World, как вы и написали, какой-то не очень получился. — Виктор Пекунов

ИГОРЬ АСАНОВ
редактор блока новостей

Поскольку Need for Speed: World пока вышла только на PC (есть ощущение, что в таком недоработанном виде ей просто нечего делать на консолях), конкурентов у нее не очень много. Мы собрали в этой врезке тройку самых лучших гоночных игр с мультиплеером, выходящих (или уже вышедших) в этом году на PC.

Test Drive Unlimited 2

В 2006 году Test Drive Unlimited стал не только первой гонкой на консолях нового поколения, ориентированной в основном на мультиплеер (PC-версия вышла через год), но и первой удачной многопользовательской гонкой вообще. В нее до сих пор играют больше игроков, чем в Need for Speed: World. Вторая часть выходит уже скоро.

Blur

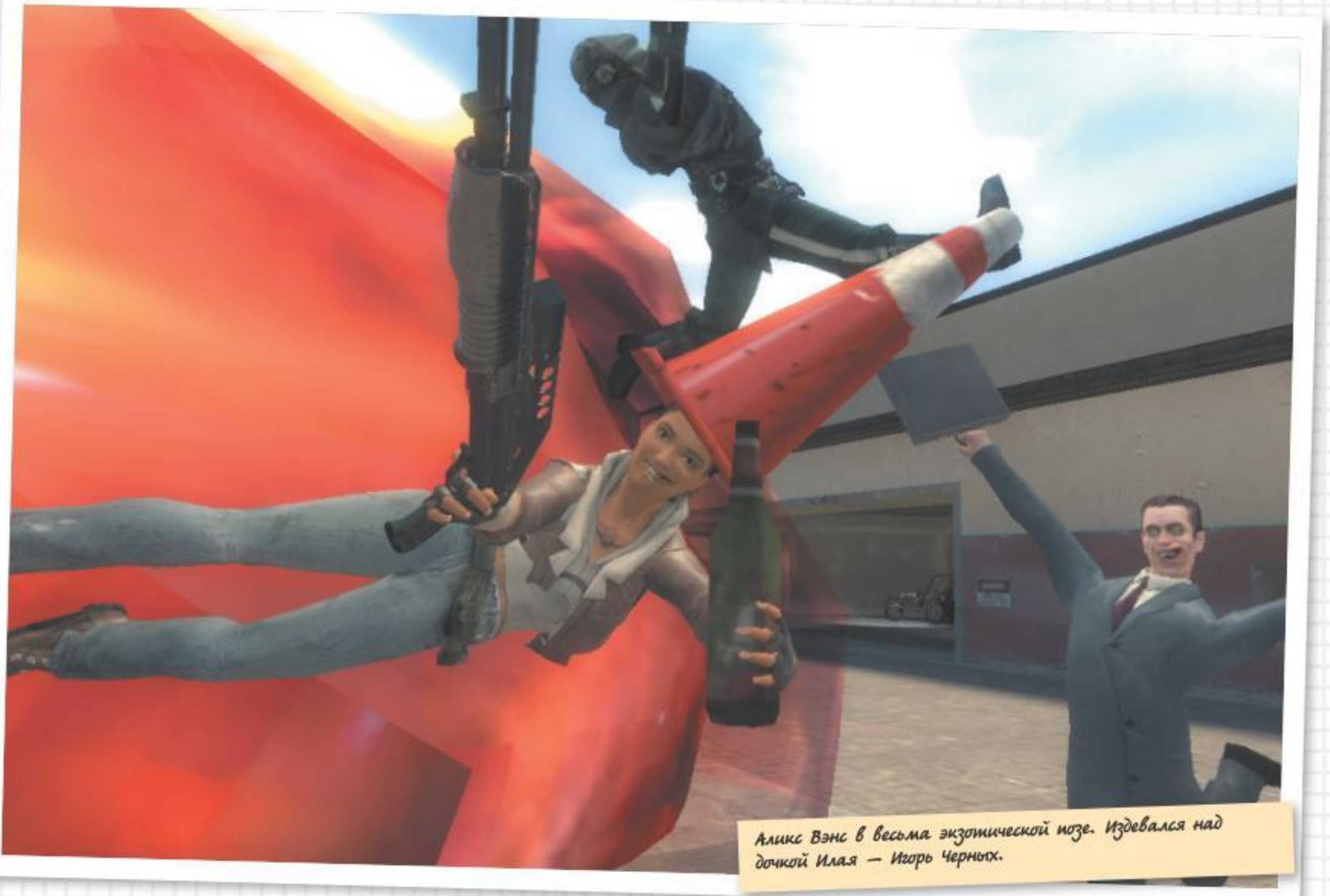
В этом году не было более удачной и продуманной мультиплеерной гонки, чем Blur. Bizarre Creations перенесли сюда все наработки из своего Xbox 360-эксклюзива Project Gotham Racing 4, который долго был самой популярной гонкой в Xbox Live. Возможность проходить карьеру в онлайне, сложнейшие гонки с 20 соперниками и шаровые молнии вполне компенсируют недостаток трасс.

F1 2010

Мультиплеер в серьезных симуляторах популярен не меньше, чем в аркадах, а в этом году самым лучшим симулятором, выходящим на PC, наверняка станет F1 2010 от Codemasters. Разработчики обещают уделить много внимания мультиплееру: полноценные гоночные уик-энды с квалификацией и даже целые чемпионаты в режиме онлайн — это трудно испортить даже с помощью сервиса Games for Windows Live. ■

МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!



Аликс Вэнс в весьма экзотической позе. Издевался над дочкой Илая — Игорь Черных.

Слегка потрепанная жизнью колдунья Морриган из Dragon Age: Origins. Материалы — пластилин, гуашь. Автор — Анастасия Коновалова (Копейск).

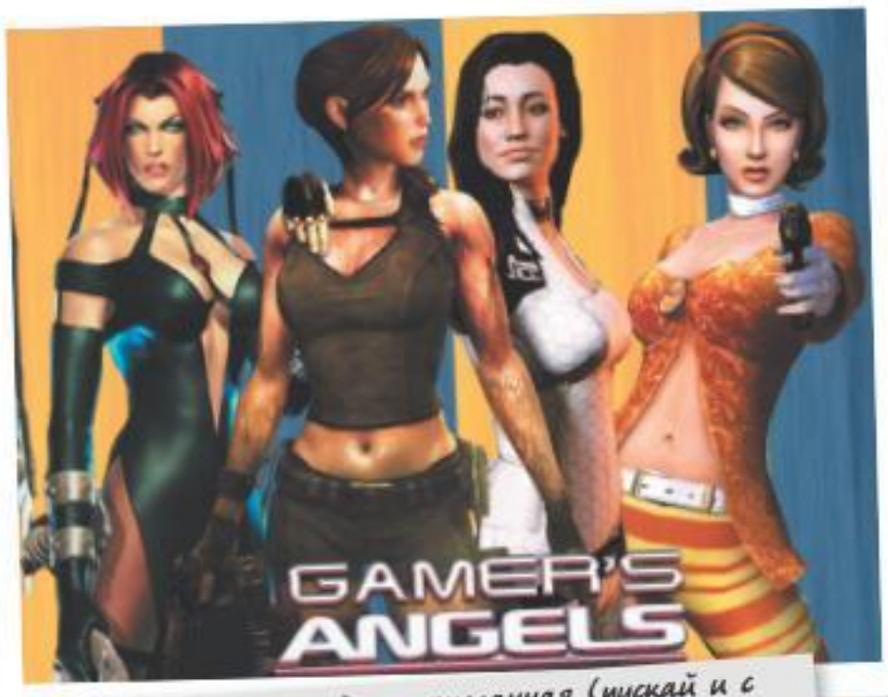
В еще более ужасающем амплуа изобразил Аликс наш крайне творческий читатель Алексей Куравин из Челябинска.

Александр Киселев решил заглянуть в душ к Зои и ведьме. Не подумайте ничего плохого, они просто моются.

Композиция «Боевые подруги», вышедшая из-под пера нашего читателя --[i am]--.

Романтическое переосмысление все той же Аликс в исполнении Nekit Desh.

А это, простите, Самара из Mass Effect 2. Творчески модифицировал представительницу женского пола — Денис Хахаев.



Фильмо-игровая пародия, присланная (пускай и с опозданием) нашим читателем NobladE.

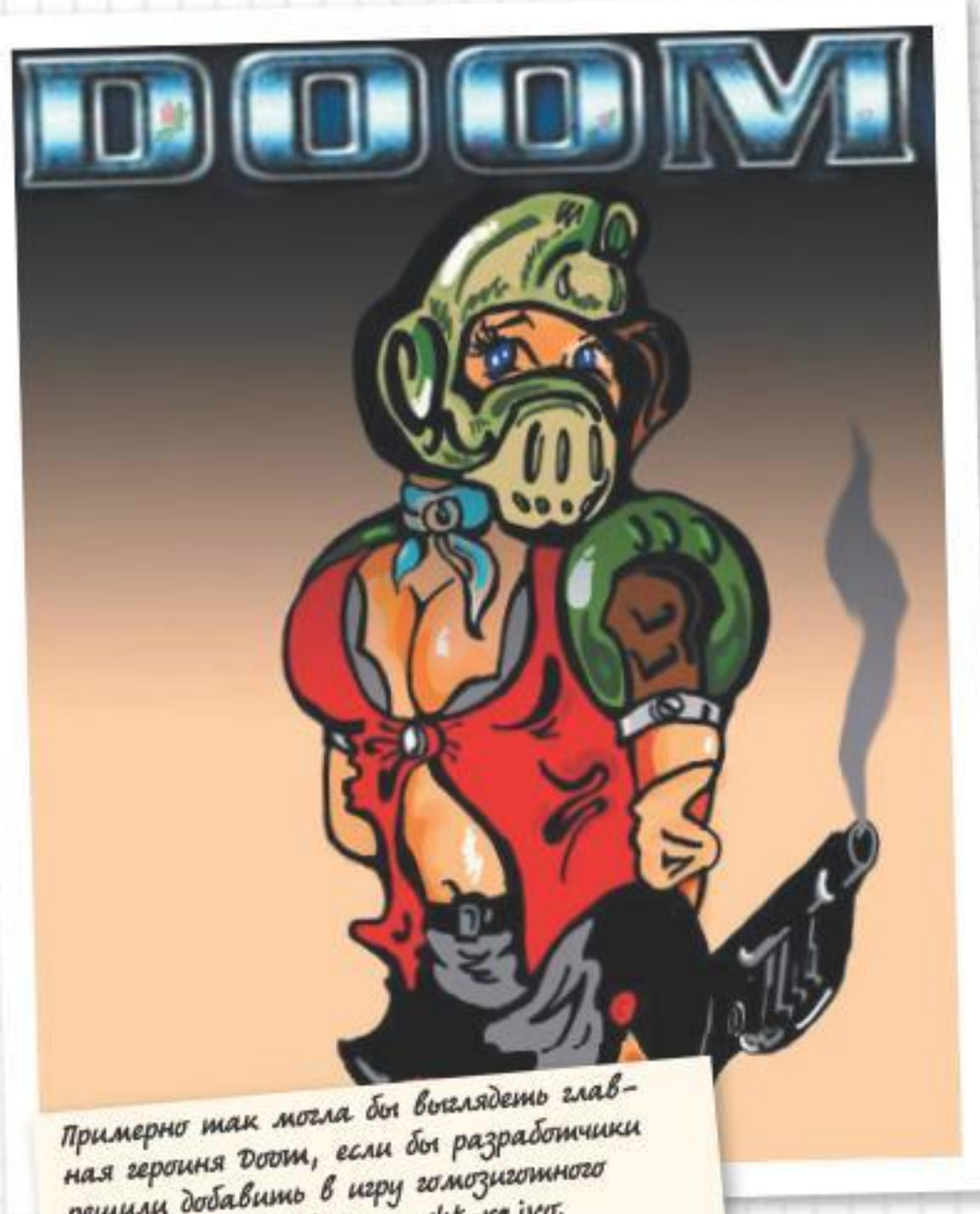
НОВАЯ ТЕМА

Каждый номер мы задаем определенную тему, так или иначе связанную с играми и игровой индустрией. Вы придумываете, как эту тему можно интересно — а главное, остроумно — обыграть в виде фотографии, скриншота, рисунка, фотожабы, модели или чего-то еще, и присылаете плоды своих трудов нам. Лучшие работы будут опубликованы в «Минуте славы».

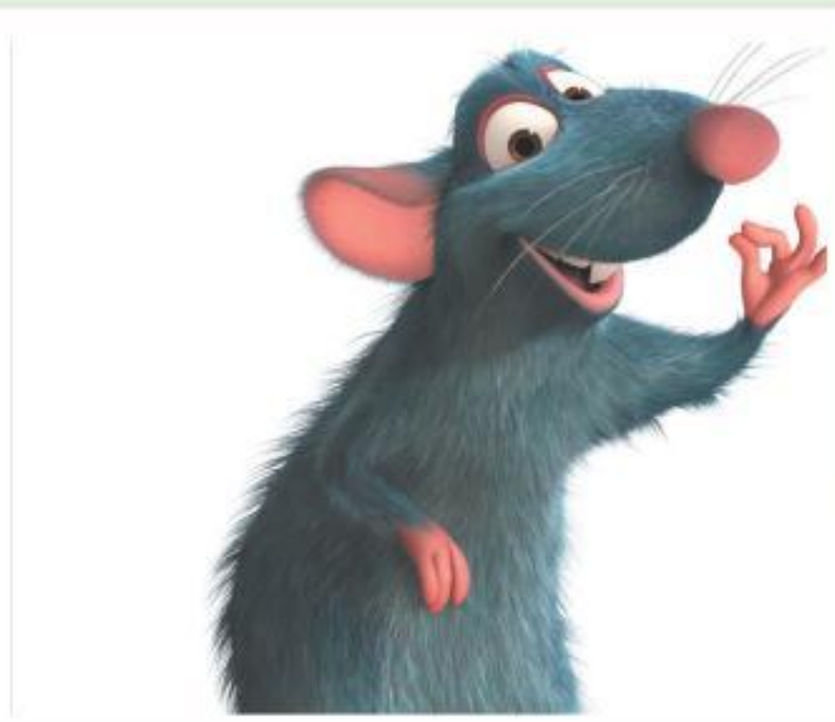
Тема следующей «Минуты славы» — **КОМПЬЮТЕРНЫЕ МЫШИ** и все, что связано с этими веселыми «периферийными» грызунами.

Ждем от вас не только смешные скрины, но и фотожабы, коллажи, юмористические фотографии, модельки...

Ваши работы присылайте на адрес mail@igromania.ru — с обязательной пометкой «Игромания/Минута славы». Работы принимаются до 20 октября.



Примерно так могла бы выглядеть главная героиня Doom, если бы разработчики решили добавить в игру гомозиготного главного героя. Автор — sht-rajvo.



KODEX@IGROMANIA.RU
Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD
(PS3, X360)

Нажмите на паузу, затем выберите меню **Score Ranking**. Здесь нажмите **L1**, **L1**, **L1**, **R1**, **R1**, **R1**, **L1**, **R1**, чтобы открыть секретный уровень.

Следующие коды набираются на титульном экране игры. В скобках указаны кнопки для Xbox 360.

Вниз, **R1** (**RB**), **вверх**, **L1** (**LB**), **треугольник** (**Y**), **круг** (**B**) — позволяет двум игрокам выбрать одного персонажа

квадрат (**X**), **квадрат** (**X**), **квадрат** (**X**), **X** (**A**), **круг** (**B**), **X** (**A**), **треугольник** (**Y**), **треугольник** (**Y**) — вы начинаете игру с мечом Power of Love из эпизода 7-2

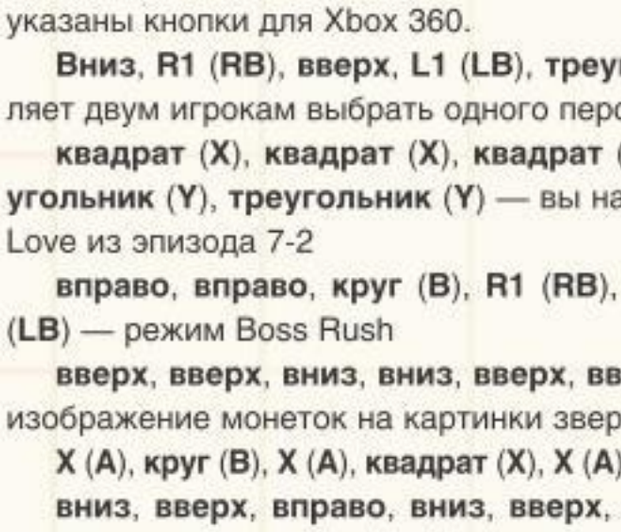
вправо, **вправо**, **круг** (**B**), **R1** (**RB**), **вправо**, **вправо**, **круг** (**B**), **R1** (**LB**) — режим Boss Rush

вверх, **вверх**, **вниз**, **вниз**, **вверх**, **вверх**, **вверх**, **вверх** — изменяет изображение монеток на картинки зверей

X (**A**), **круг** (**B**), **X** (**A**), **квадрат** (**X**), **X** (**A**), **круг** (**B**), **круг** (**B**) — Blood Mode

вниз, **вверх**, **вправо**, **вниз**, **вверх**, **вправо**, **вниз**, **вверх**, **вправо**, **вправо**, **вправо** — Zombie Mode

SNIPER: GHOST WARRIOR
(PC)



Прежде всего загляните на наш диск и в разделе **Кодекс** заберите файл **debugconf.scr**. Скопируйте его в папку **Sniper Ghost Warrior\Game**. Во время игры давите **Esc**, чтобы вызвать на экран читерское меню. Вот что в нем есть полезного:

God Mode — бессмертие

Charge Full — не надо перезаряжаться

Restore Health — восстановление здоровья

Give Ammo — дает патроны

Give Rifle — дает винтовку

Give Grenades — дает гранату

Kill Enemies — убивает всех врагов в округе

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY
(PC)

Указанные ниже коды дают различные преимущества, но отключают достижения. Читы набираются после нажатия на **Enter**.

stroaksmolts — 5000 минералов

realmendrilldeep — 5000 газа

smoldersbolds — по 5000 минералов и газа

ypoonsvoicemail или **NeverGiveUpNeverSurren der** — отключает условия поражения в миссии

tyuhasleftthegame — отключает условия победы

mintmansoperator — снимает лимит на количество войск

HanShotFirst — спецспособности перезаряжаются мгновенно

SoSayWeAll — доступны все юниты и постройки

Qrotero — отключает смену времени суток

reversingnazaire или **basestarsprimative** — быстрая постройка

fsbcomunicacion — быстрое лечение

sawnoutofmemory — отключает туман войны

whysoserious — 5 000 000 кредитов

DZMHairSpring — дает 5000 непонятных ресурсов (не минералы и не газ)

terribleterribledamage — бессмертие и увеличение урона

cmethodfeedback — мгновенная победа в миссии

cadeasygoin — мгновенный проигрыш текущей миссии

lyingpect — экран выбора миссий

eyeofsauron — экран выбора видеороликов

furabranchery — открывает меню UNN

OverEngineeredCodPiece — запускает композицию Terran up the Night

wapboinkers — дает очки исследований

moredotsmoredots — бесплатные юниты и постройки

IAmIronman — апгрейд оружия, брони и щитов (можно использовать многократно)

= — активирует последний использованный чит-код

VICTORIA 2
(PC)

Во время игры нажмите Alt + 21, чтобы вызвать консоль, и набирайте:

yesmen — управляемые компьютером державы всегда соглашаются на политические предложения, причем не только с вами, но и между собой

instantconstruction — постройка зданий за один день

tag XYZ — позволяет контролировать другую страну (вместо **XYZ** печатайте ее трехбуквенный код)

cash — дает много денег

prestige — много престижа

goods — дает 10 000 единиц всех ресурсов, включая деньги

leadership — позволяет иметь безграничную армию

instantresearch — любые исследования завершаются за один день

asw_tilegen — запускает генератор уровней

plurality x — изменяет население страны (вместо **x** печатайте нужное число)

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Посмотрите на корабль Зератула, который называется «Искатель пустоты». Напомним, что мини-кампания за протоссов становится доступна при использовании кристалла с воспоминаниями Зератула. Так вот, корабль инопланетного провидца практически один в один слизан из серии **Mass Effect** с протеанского маяка, с помощью которого герои путешествуют по галактике. *— Денис Терещенко*

По телевизору в кают-компании иногда крутят различную рекламу между (или вместо) выпусками новостей. Например, можно увидеть рекламу музыкальной группы «Вождь терранов 800 уровня» (L800ETC — Level 800 Elite Terran Chieftain). Это отсылка к группе «Вождь тауренов 80 уровня» (L800ETC — Level 80 Elite Tauren Chieftain) из игры **World of Warcraft**.

Еще одна интересная реклама — пародия на фирму **Apple** с ее i-устройствами. В мире **StarCraft 2** наибольшим спросом пользуется iPistol, пистолет со встроенным музыкальным плеером. *— Андрей Купцов*

В миссии «Звезда экрана» в правом нижнем углу карты есть вроде бы нейтральное здание, но отмеченное на карте красным цветом. Если его разрушить спецатакой Тора или Одина и подобрать выпавшие документы, откроется секретная миссия.

В левом верхнем углу карты «Время Ч» можно найти необычного бойца — таурена-космодесантника. В прошлом это была первоапрельская шутка **Blizzard**, и вот ей нашлось применение в качестве пасхалки в StarCraft 2. При вашем приближении таурен тут же ретируется в туалетную кабинку. Если на ней немного покликать, окажется, что кабинка не простая, а с реактивным двигателем.

Еще один старый знакомый ждет игроков на планете Redstone 3 (миссия «Песочница дьявола»). На краю карты, на небольшом островке, окруженном лавой, беснуется главный злодей **Diablo 2** — сам повелитель ужаса Диабло. К сожалению, атаковать демона нельзя. Зато, приблизив камеру, вы можете хорошо его рассмотреть.

В английской версии игры Тайкус в Одине говорит: «Time to kick ass and chew bubblegum». Любители классики, конечно же, узнают фирменную фразу Дюка Нюкема.

Наконец, пара мини-пасхалок. В баре на Гиперионе, на балкончике танцует голографическая девушка. Игравшие в World of Warcraft тут же узнают в ее движениях танец темных эльфиек. А в углу кают-компании вольготно расположился игровой автомат Lost Viking. Одна из первых игр Blizzard называется Lost Vikings. К слову, между ними нет ничего общего, кроме названия и сюжета: викинги потерялись и пытаются добраться домой. *— Дмитрий Карпенко*

DRAGON AGE: ORIGINS

В игре есть отсылка к серии Baldur's Gate. Там в начале игры персонаж получал в гостинице The Friendly Arm золотые панталоны от местного аристократа. В Baldur's Gate 2: Shadows of Amn можно было найти серебряные панталоны, а Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal — бронзовые. После сбора полного комплекта панталоны превращались в три очень мощных артефакта в Амкетране, у персонажа по имени Керрик. Так вот, если в **Dragon Age: Origins**, в лагере долийских эльфов отдать боевому псу мабари команду «принести что-нибудь ценное», то при определенной удаче он притащит вам пару грязных панталон. Штаны и их описание — прямая отсылка к Baldur's Gate. *— Иван Ряшенцев*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Mafia 2** от компании «**1С-СофтКлаб**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***info@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

RED DEAD REDEMPTION

Вы наверняка замечали, что иногда при обыске трупов людей и разделывании туш животных не показывается анимация собственно обыска или разделки, но все найденные предметы оказываются у вас в инвентаре. Это происходит, когда рядом с жертвой есть какое-то препятствие. Смотреть на долгую анимацию разделки животных надоедает очень быстро, поэтому, чтобы ускорить процесс, воспользуйтесь нехитрым трюком: подведите свою лошадь как можно ближе к туше, чтобы она стала тем самым препятствием, и нажимайте на кнопку разделки. Долгой анимации не будет, а трофеи окажутся у вас в карманах. *— Артем Довженко*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка. Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ №10

ОКТЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Какая экранизация игры является самой успешной, если ориентироваться по кассовым сборам фильма?
А. Mortal Kombat
Б. Prince of Persia: The Sands of Time
В. Lara Croft: Tomb Raider
Г. Max Payne
Д. Postal

❷ Одна из визитных карточек серии **Halo** — боевой армейский джип с пулеметом в кузове. А как он называется?
А. Ghost
Б. Scorpion Tank
В. Banshee
Г. Elephant
Д. Warthog

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Игру **Arcania: Gothic 4** сделали люди, не имеющие никакого отношения к трем предыдущим частям серии.
А. Верно говорите.
Б. Врете и не краснеете.

❹ В одной из игр серии **Fallout** можно найти робота Skynet, вставить в него мозг шимпанзе и отправиться вдвоем покорять просторы постъядерного мира.
А. Да-да, от мозга шимпанзе у него еще навыки рукопашного боя увеличиваются!
Б. Придумываете всякую чушь.

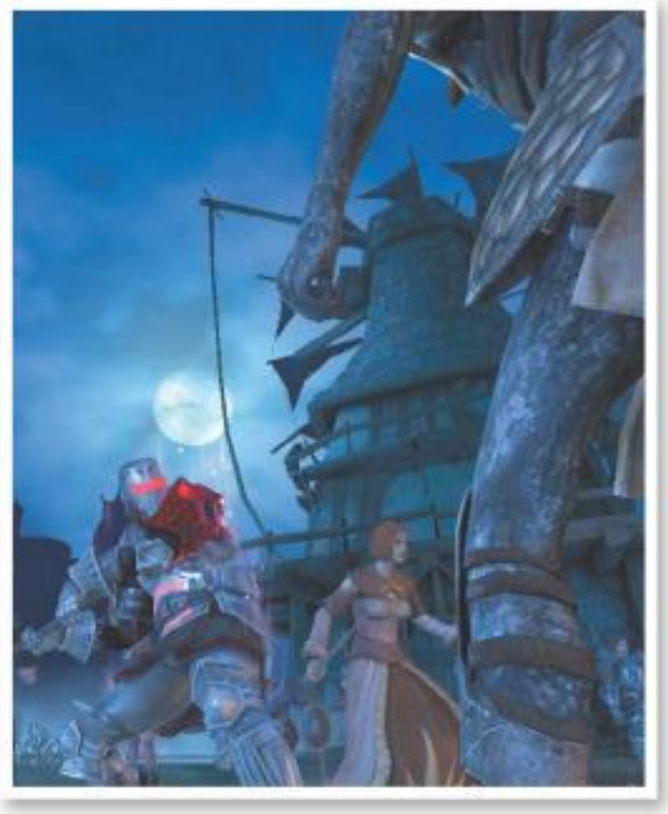
КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ If you don't watch out, the next thing you know, your best friend kills you without blinking an eye.
(«Если не будешь держать ухо востро, в один прекрасный день твой лучший друг убьет тебя, не моргнув глазом».)
А. Fallout 3
Б. Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City
В. Need for Speed: Most Wanted
Г. Mafia
Д. The Godfather: The Game

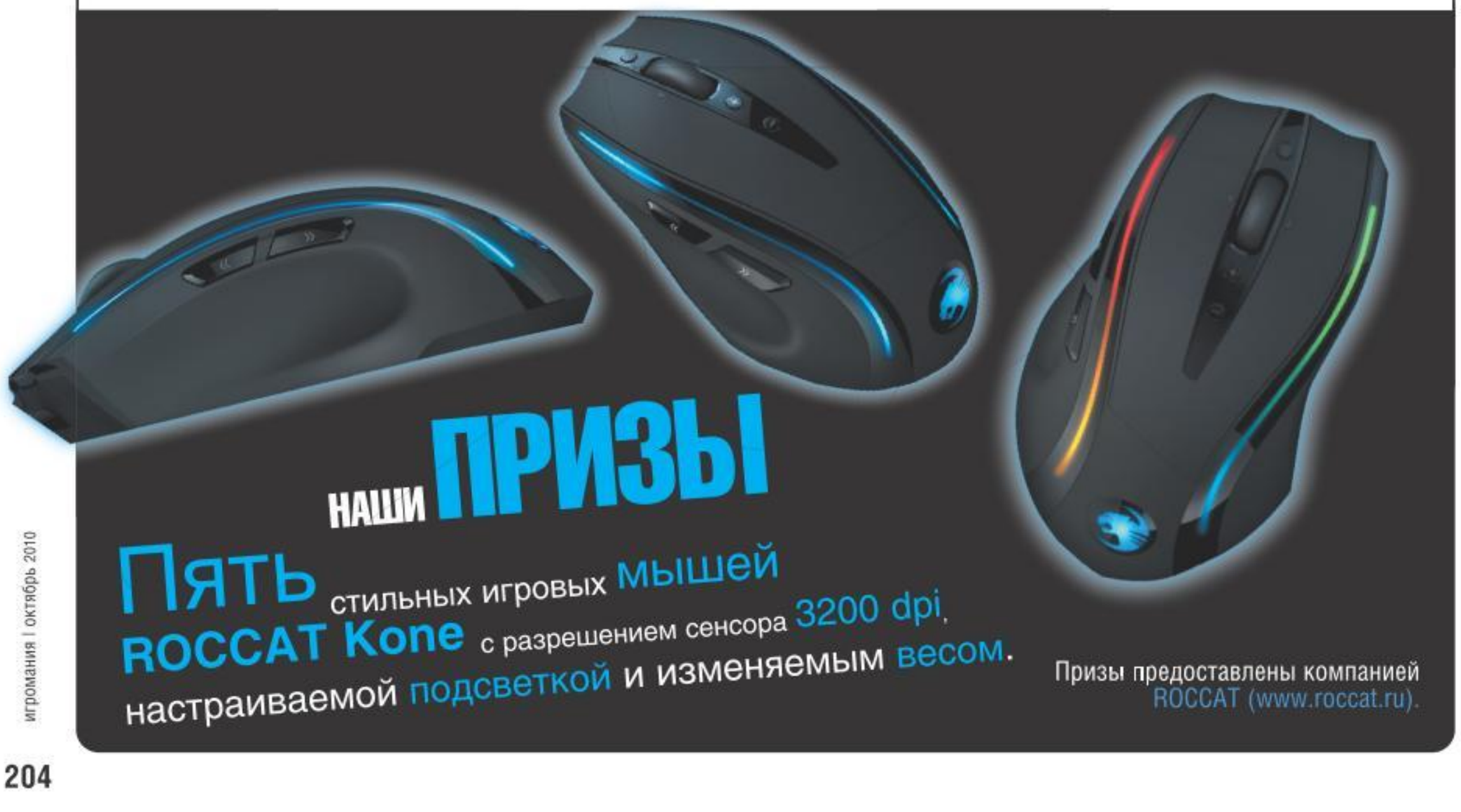
ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



А. Gothic 3
Б. The Elder Scrolls 4: Oblivion
В. Dragon Age: Origins
Г. Risen
Д. The Witcher

❼ Кого из указанных ниже персонажей нет в **Mafia 2**?
А. Лука Гурино
Б. Лука Бертоне
В. Леон Галанте
Г. Карло Фальконе
Д. Эдди Скарпа



СКАНВОРД №10

ОКТЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

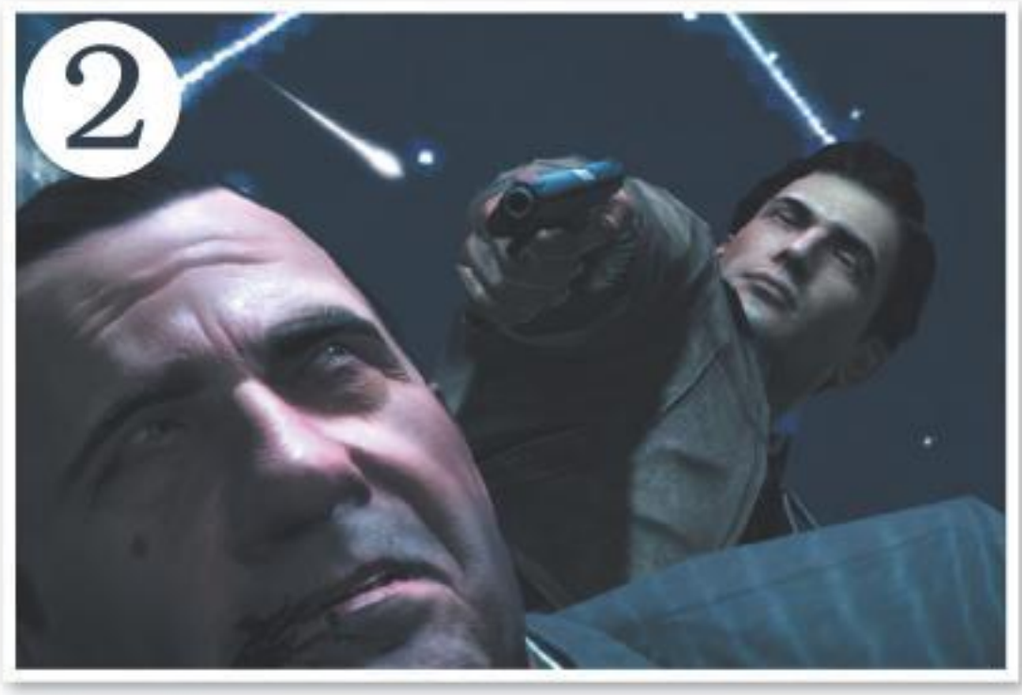
Его кредо — убийство	↓	Основа экономических стратегий	Место действия ужастика Asylum	→	2							↘
5 →		↓				Защита крепости	↓		4	Выход мяча из игры		
1 Место действия Far Cry			Здесь можно выпить и подраться	→		↓				↘		
2 Секретный ученик Вейдера →					Важная часть бензина						Она есть на ТВ, но иногда добирается и до игр	
3 Подводная одиссея Кена Левина	3		Главный враг человечества в Halo	1	↓							
4 Его можно прошить ↓ →								Пистолет-пулемет, выбор наркодиллера	→			
5	↙							Оружие Робин Гудов	→			
6	Приглашение в закрытое сообщество							→				
	Расхититель-ница гробниц →											
6	Родина Sony и Nintendo →							Страшное оружие модератора	→			

НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Mafia 2 от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОПАМЯТЬ №10 ОКТЯБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры Mafia 2 в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.



НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Виктория 2» от компании «1С-СофтКлаб».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№8/2010

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ Д (в **Blur** нет электрического торнадо)
❷ А (полиция была еще в самой первой игре серии **The Need for Speed**)
❸ А (в **Portal 2** будет кооперативный режим)
❹ А (серия Total War началась с игры **Shogun: Total War**)
❺ Г (цитата из **Red Dead Redemption**)
❻ Б (скриншот из **Aion**)
❼ В (Nintendo 3DS одновременно обрабатывает три изображения: два для верхнего экрана и одно для нижнего)

Победители

1. Андрей Шелковский (Челябинск)
2. Михаил Воронцов (п. Коммунарка)
3. Дмитрий Потанин (Елец)
4. Дмитрий Халяпин (Мурманск)
5. Мария Кременко (Тула)

ПРИЗЫ

Победители получают игру Singularity от компании «1С-СофтКлаб».

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Райден, чип, оружие, Гамлет, клик, Демичев, мама, НЛО, эго, Еретик, плющ, альянс, тильда, ягуар. По вертикали: Снейк, Бонд, огнемет, Ра, Даниэль, Кто, Мария. Ключевое слово: **стерео**.

Победители

1. Алексей Долженков (Черняховск)
2. Николай Васильев (Саратов)
3. Илья Резников (Екатеринбург)
4. Юрий Антипов (Пушкин)
5. Алексей Бурулин (Вичуга)

ПРИЗЫ

Победители получают игру Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Singularity)
2, 1, 4, 3

Победители

1. Ирина Кирюхина (Комсомольск-на-Амуре)
2. Александр Каркавин (Прокопьевск)
3. Максим Бойко (Тюмень)
4. Елена Исупова (Екатеринбург)
5. Юрий Домащук (Химки)

ПРИЗЫ

Победители получают игру Venetica от компании «Бука».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1
Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 10. Октябрь**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 10. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №10

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на октябрьские конкурсы принимаются до 25.10.2010. Итоги будут подведены в декабрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 10. Иван Иванов, г. Иваново

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Condemned: Criminal Origins

ДАТА ВЫХОДА	2005
ЖАНР	Manhunt от первого лица
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	SEGA/Monolith Productions

С идеями **Condemned** разработчики из **Monolith** заигрывали в вышедшем месяцем ранее **F.E.A.R.** — тут и телепатические видения, и обшарпанные стены, и неверный свет фонарика... Но Condemned делали для консолей и под геймпад — это была одна из центральных игр ноябрьского запуска Xbox 360.

Действие игры происходило на заброшенной станции метро, в заброшенном молле и заброшенной школе, обитатели которых не могли позволить себе купить пистолет (или много патронов к нему). Для самообороны использовались подвернувшиеся под руку объекты: гнутая арматурина, отрезок трубы или — мечта любого американского школьника! — гигантское лезвие от настольного устройства для разрезания бумаги.

От третьего лица игра смотрелась бы убого, — но хруст проламываемого трубой черепа воспринимается совсем иначе, когда ты в упор глядишь в чью-то залитую кровью физиономию... В Condemned впервые для FPS появились удары головой. Перспектива не менялась даже во время роликов: за падением агента ФБР Итана Томаса с эскалатора мы наблюдали глазами Итана Томаса.

В 2008-м вышел сиквел **Condemned 2: Bloodshot** (его, к сожалению, так и не портировали на PC) со стрельбой из штурмовых винтовок. Но Томасу и там пришлось драться чем попало: нормально стрелять мешали трясущиеся из-за застарелого алкоголизма руки.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

The Sims

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	Симулятор индивидуума
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Maxis Software

Через 11 лет после **SimCity** Уилл Райт перешел к симуляции организма более сложного, нежели город, муравейник или планета Земля, — отдельного представителя Homo sapiens со всеми его неудовлетворенными потребностями.

Персонажи The Sims вставали, готовили завтрак, ели, ходили в туалет, отправлялись на работу, возвращались домой, смотрели телевизор и ложились спать, чтобы завтра снова встать и начать готовить завтрак... Предоставленный самому себе, ни один симс не мог достигнуть абсолютного счастья и влачил обычное человеческое, в меру безрадостное существование — младенцем, ребенком, подростком, взрослым, стариком.

Поведение симса следовало оптимизировать: чтобы добиться повышения на работе по политической линии, нужно было заставлять его каждый день тренироваться красноречию дома перед зеркалом. Зеркало, впрочем, еще нужно было купить. Как и дом. И земельный участок... Из наспех созданной в редакторе болванки человека с 20 тыс долларов за душой нужно было сделать полноценного члена общества — с женой, детьми и хорошей работой.

The Sims (вместе с семью аддонами и двумя сиквелами) повинны в зарождении жанра казуальных игр в социальных сетях — вашему симсу приходилось в добровольно-принудительном порядке обзаводиться друзьями. Даром что игра была однопользовательская!

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Command & Conquer

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Virgin Interactive/Westwood Studios

Command & Conquer — очень некрасивая игра. С красно-коричневой цветовой гаммой и неуклюже оцифрованными моделькаами ее вполне можно признать самой уродливой RTS всех времен.

Дизайн карт ужасен — сплошные горы, реки, мосты и узкие тропинки, юниты постоянно застревают и лезут на ядовитые поля тиберия, что приводит к полной неиграбельности отдельных миссий. Большую часть своего огромного бюджета в **Westwood** потратили на презентацию — живое видео между миссиями и полупрофессиональных актеров, — мало что оставив на бета-тестирование.

Тем не менее в C&C и сегодня заметны положительные моменты (помимо великолепного Джозефа Кукана в роли Кейна и музыки Фрэнка Клепаки). Это огромный качественный скачок по сравнению с **Dune 2** (1992) той же компании: интерфейс приблизили к стандарту прошлогоднего хита **Warcraft: Orcs & Humans**, можно управлять не одним, как Dune 2, и не шестью, как в Warcraft, а каким угодно количеством юнитов сразу. GDI и братство Нод отличаются друг от друга куда сильнее, чем люди от орков: у хороших танки и базуки, у плохих — вертолеты, мотоциклы и огнеметы.

Наконец, игра вчетвером по нуль-модемному кабелю — даже с такими картами — оказалась одним из изысканнейших развлечений, известных человечеству... пока в декабре 1995-го не подоспел **Warcraft 2.**

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Wing Commander

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	Научная фантастика
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Origin Systems

На первый взгляд **Wing Commander** — не слишком реалистичный космический симулятор (с этого жанра началась история компьютерных игр как таковых), в котором корабли в безвоздушном пространстве ведут себя как истребители Второй мировой, миссии однообразны, а враг возмутительно туп.

Но где-то на пятом патруле вы забудете про космосим как таковой: флагманский корабль Конфедерации «Тигриный коготь» станет вашим домом, напарники — настоящими живыми (и смертными!) людьми, а звезда Вега — ареной отчаянной битвы за выживание человечества. Вражеские асы тупы не из-за недостатков AI, а потому что они — килрати, представители кошкообразной расы, ставящей смелость в бою выше презренных маневров.

Вся игра состоит из невыразительных вылетов (коклит, звезды) и трех экранов «жизни на корабле» (бар, казарма, комната для инструктажей). Но благодаря разговорам с другими пилотами и эпичности освещаемых в брифингах событий мы видим огромный фантастический мир — живой и цельный, увязший в конфликте, не имеющем удовлетворительного философского решения...

Миссия по обороне захваченного килратского крейсера может поспорить со сценарием «Кобаяши Мару» из Star Trek, а последний заход на главную базу килрати по пафосу ничем не уступает атаке на родную планету жукеров в «Игре Эндера».

Лучший выбор для игр и общения!

Ritmix®
moving sound

- Высокое качество звука
- Широкий диапазон частот
- Удобство в использовании
- Встроенный регулятор громкости

RH-519M

Новая линейка гарнитур

RH-518M

RH-517M

RH-513M

RH-512M

www.ritmixrussia.ru

BLADE
GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

СЛУШАЙ!

ХИТ-ПАРАД ТВОЕГО НАСТРОЕНИЯ

WWW.TRAVA.RU

ТРАВА ru

Реклама